AÑO VII · Nº 72 · 395 PTAS

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

LO QUE NADIE HA VISTO TODAVÍA DE TUROK 2

Los nuevos escenarios, todas sus armas, los personajes que no conocías...

Últimas noticias y primeros juegos para GB Color

SUPERCONCURSO «1080º»

¡¡Consigue tu equipo de Snowboard!!

F-ZERO X EXTREME G 2

Llegan los reyes de la velocidad





V-RALLY 99

Te ponemos al volante del mejor juego de Rally para N64

Trucos para Mission: Impossible, Forsaken, Banjo-Kazooie...



EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64

Hyrule, Octubre de 1998

Señor Shigeru Miyamoto:

¿Por qué? Díganos ¿por qué nos hace esto?
Usted no se imagina el sufrimiento que representa para nosotros ser los malos.
Todos los condenados chavales te insultan, todos quieren matarte.
¿Le parece justo tener que aguantar tan desmedida falta de respeto?
Nosotros también tenemos una vida, y que seamos tíos duros no significa que no tengamos corazón.
¿Sabe lo que es tener un trabajo en el que sabes que algún día llegará un aventurerillo vestido de verde y acabará con tu vida? No es fácil, no señor, no es nada fácil.
Sí, lo sabemos, somos increíblemente feos, pero eso no le da derecho a condenarnos a una muerte tan cruda. Claro, usted lanza el juego y ZAS, nuevamente la gloria, pero ¿y con nosotros qué? ¿y nuestras familias?

Ya finalizando le pido en nombre mío y de todos mis compañeros que recapacite y que se comunique con nosotros.

Ganon

Atte.
Ganon, Jefe General de los Malvados.

PD.: Sabemos que tiene buen corazón. Por favor, recapacite y no deje que Zelda sea lanzado en Diciembre.



www.nintendo.es

Sumario Nº72 Noviembre


Pag. 70


Pag. 72


Pag. 62

Novedades

Este mes hay para todos los gustos. Desde lo mejor en paisajes nevados a puzzles adictivos, pasando por plataformas de lo más vanguardista.


Pag. 30


Pag. 74



Pag. 14



Pag. 50

Previews

Te anticipamos con todo lujo de detalles los próximos éxitos de N64: V-Rally ´99, Turok 2, Zelda, y el inminente Rogue Squadron.


Pag. 48


Pag. 54

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Rubén J. Navarro, Roberto Anguita, Roberto Lorente

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Rio, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial Mamen Perera
Madrid: Jefe de Publicidad Mónica Marín. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
E-mail: monima@hobbypress.es
Norte: Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya. Tel. 94 460 91 66. Fax: 94 460 69 71
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucia: Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92

Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución Dispaña, S.L. Tel. 91 417 95 30
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**



Cómo puntuamos

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?




¿QUIÉN SERÁ EL CAMPEÓN MUNDIAL?
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos,
17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través
de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto,
estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera
desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.
Para 1 ó 2 jugadores.
Exclusivo para Nintendo® 64.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
©1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.. ©1998 Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Nintendo®



JUEGA

Te desafiamos a ser el piloto más rápido de España en dar una vuelta en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa).

Para realizar tu mejor tiempo, podrás elegir el piloto y coche que quieras, podrás hacer todos los ajustes que desees también, y podrás jugar en el nivel de dificultad que prefieras (Rookie, Champion o Professional). Lo único que te pedimos para que tu tiempo sea valido es que este grabado en la memoria del cartucho. (no tendrás que hacer nada para que esto pase puesto que el juego guarda automáticamente el mejor tiempo realizado en una vuelta.)

Para comprobar que tu tiempo esta grabado en el cartucho, elige el modo "Time Trial", luego elige la opción "Courses" y una vez que tengas en pantalla el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa), pulsa el botón Z para ver los mejores tiempos que has realizado en los tres modos de dificultad del juego.

LLAMA

Club Nintendo®

¡Seguro que sí! Pues bien, lo único que tienes que hacer es registrar este producto.

Llama al **902 32 32 64**, dinos el número que aparece en esta tarjeta y serás socio registrado del Club Nintendo para este producto con todas las ventajas que ello supone.

Número de registro:

Encontrarás más información sobre las ventajas en el dorso de esta tarjeta.

Dentro de todos los juegos F-1 World Grand Prix encontrarás una tarjeta de registro con un código secreto como ves aquí a la izquierda. Con esta tarjeta y tu código secreto podrás regístrate como usuario de F-1 World Grand Prix lo que entre otras cosas te permitirá participar en este campeonato.

Una vez hayas realizado tu mejor tiempo en dar una vuelta en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa) y hayas comprobado que este tiempo ha sido guardado en la memoria de tu cartucho, coge tu tarjeta de registro y llama al Club Nintendo al número de teléfono que te viene indicado en la tarjeta. Allí te responderá una persona del Club Nintendo que te dará de alta inmediatamente como usuario de F-1 World Grand Prix y que te pedirá que le comuniques tu tiempo. Al instante, te indicará tu posición en el campeonato y te indicará cual es hasta el momento el mejor tiempo realizado. Es importante que tengas claro, que si no estuvieras dentro de los tres mejores, puedes seguir practicando y volver a llamar al Club Nintendo más adelante para comprobar como va evolucionando en la clasificación. Ponte el casco y empieza a practicar porque lo que puedes ganar es simplemente alucinante.

GANA

Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los tres jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos estan efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso, de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automaticamente descalificado.

PRIMER PREMIO: El mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 300.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de :
- Un equipamiento completo para poder empezar a hacer Karting (un kart de competición con garaje gratuito durante un año en el circuito de Karting más cercano a su casa, 3 juegos de neumáticos, un mono, unos guantes, unas botas y un casco personalizado)
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

SEGUNDO PREMIO: El segundo mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 150.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un día para probar el Karting con tres amigos en el circuito más cercano a su casa.
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

TERCER PREMIO: El tercer mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 64.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de :
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono de servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) donde responderán a todas tus dudas.

IMPORTANTE : para regístrate y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la tarjeta de registro que encontrarás dentro de la caja de F-1 World Grand Prix.

BASES DEL CAMPEONATO
- Promoción valida desde el 19 de octubre de 1998 hasta el 29 de enero de 1999.
- Para poder participar en el campeonato será necesario ser socio del Club Nintendo y estar registrado como usuario de F-1 World Grand Prix. Si aun no lo eres, te daremos de alta gratuitamente en el momento que nos comuniques el número de registro que se encuentra en la tarjeta que incluye el juego F1 World Grand Prix. Ser socio es totalmente gratuito y permite obtener mayores ventajas que otros usuarios de Nintendo.
- Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los tres jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos están efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso, de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automáticamente descalificado.
- En caso de empate entre los tres primeros tiempos, se mirará el tiempo realizado sobre el circuito de Barcelona (Montmelo).
- Esta promoción está dirigida al consumidor final, quedan, por tanto excluidos los empleados de Nintendo España, proveedores directos e indirectos y cualquier persona que comercialice productos Nintendo, así como sus empleados.
- Los datos facilitados a Nintendo España, S.A. serán incorporados a un fichero automatizado y destinado a ofrecerte productos de tu interés. Si deseas acceder, rectificar o cancelar tus datos, comunícanoslo mediante carta certificada a Nintendo España, S.A - Calle Azalea, 1 Edificio D MINIPARC 1 - El Soto de la Moraleja - 28109 Alcobendas (MADRID).
- La participación en esta promoción significa la aceptación total de sus bases.
- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Nintendo España, S.A.

EL GRAN DESAFÍO de F-1 WORLD GRAND PRIX

Regalamos **1.000.000** de pesetas en premios

del 19 Octubre de 1998
al
29 de Enero de 1999











www.nintendo.es

la imagen

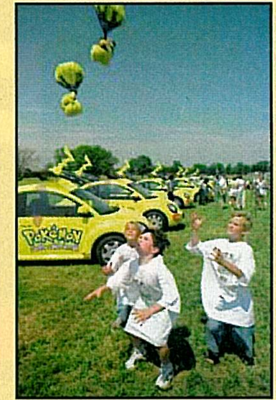
Los colores **del éxito**

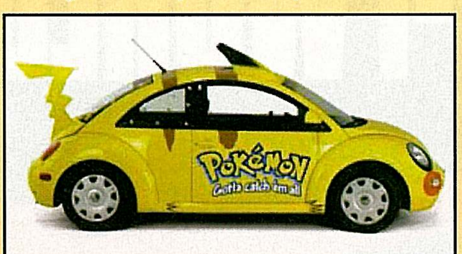


Son probablemente los dos juegos más impactantes que vais a ver de aquí a fin de año: **«Zelda 64»**, el rey indiscutible, y **«Turok 2»**, la bestia de Acclaim. Y no sólo les va a distinguir su calidad, sino también su aspecto. **Dorado principesco el cartucho de Link, negro en plan pintura de guerra** el del cazador de dinosaurios. Porque no sólo hace falta ser bueno, sino también parecerlo.

Caravana Pokémon

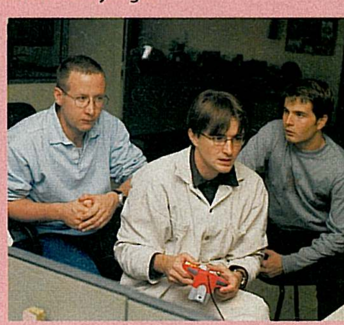
Ya os habíamos contado que los **"pokémones" están invadiendo EEUU**, pero ahora incluso tenemos un documento gráfico que lo atestigua: mirad a estos cachorros de yanqui esperando hacerse con alguno de los que llueven del cielo. La responsable es una **caravana de pochólos Volkswagen "escarabajo", que está recorriendo el país de punta a punta para dar a conocer a los bichejos.** Por cierto, seguramente los tengamos en España el año que viene.





«Starshot», visto por sus programadores

El cartucho de «Starshot» que recibimos hace unos días en la revista nos llegó acompañado de unos invitados de lujo: una representación de los programadores formada por el **jefe de proyecto, Xavier Schon, y Franck Giroudon, jefe de producto.** Además de demostrarnos su simpatía, los chicos de Infogrames nos enseñaron las fases una a una, para que no se nos escapase ni un detalle del juego.





Xavier Schon, productor del juego, nos enseñó las fases de «Starshot».

Transparente y **brillante**

"Extreme Green" es el nombre del nuevo mando para N64 que ha diseñado Nintendo. Está hecho de **plástico verde transparente**, y ¡¡brilla en la oscuridad!! Por favor, por favor, Gran N, traénoslo cuanto antes a España.



in

- ▲ -El (extrasuave) control que muestran los surferos de «1080° Snowboarding».
- ▲ -El (refrescante) soplo de aire que va a suponer «Turok 2» para la Game Boy (también color).
- ▲ -La (inminente) salida de «Zelda 64». Ya era hora, después de tanto tiempo soñando con él.
- ▲ -El (delirante) guión que han pensado los chicos de Infogrames para «Starshot: Space Circus...».
- ▲ -Las (irresistibles) ganas que tenemos de probar «Rogue Squadron», el nuevo juego de la serie "Star Wars".

out

- ▼ -El (tibio) resultado del nuevo «Bomberman Hero».
- ▼ -El (complicado) control de «Starshot», que no está a la altura de la magnífica idea original.
- ▼ -La (sincronizada) llegada de «F-Zero X» y «Extreme G 2». Y por cierto, el retraso de «Wipeout», otro del mismo género.
- ▼ -Los (escasos) meses que han pasado entre el lanzamiento de la segunda y tercera partes de «Bust-A-Move». ¡Y en breve os anunciaremos el cuarto!
- ▼ -Los (inimaginables) quebraderos de cabeza que nos traemos para dar cabida en nuestras páginas a todas las novedades que vienen.

¿qué dice este mes la prensa?

Patinazo a doscientos por hora

Vaya desliz el de nuestros colegas de la **"Nintendo Magazine" inglesa.** ¡Mira que ponerle **sólo un 87% al «F-1 World Grand Prix»!** Además nos parece que han jugado muy poco, porque encima salen diciendo que es incontrolable. Para que veáis que no somos sólo nosotros los que ponemos este juego por las nubes, os enseñamos también la review que le han hecho en **"Edge"**, donde recibió un altísimo, para su baremo habitual, **ocho sobre diez.**



F-1 WORLD GRAND PRIX

Review F1 World Grand Prix

Get better control

Awesome camera angles

Back in time

Nintendo GAME SCORE 87%

V-RALLY
CHAMPIONSHIP EDITION

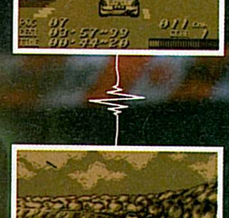
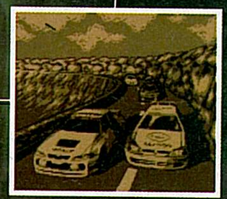


Versión ampliada incluyendo:
- Nuevo coche Toyota Corolla WRC98
- Compatible Dual Shock™





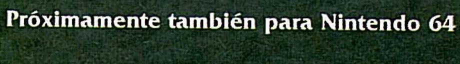
Ya a la venta


Próximamente también para Nintendo 64














Valderrama Superstar

La **cara de «ISS´98» en EEUU** es el mismísimo **Carlos Valderrama.** El pelotero colombiano luce melena al viento en la caja del juego, y se pregunta en la "publi" qué haría la gente si fuera él: ¿disparar más a puerta? ¿cortarse el pelo quizá? Bueno, ahora puede comprobarlo.



¡¡NOS VEMOS EN EL SIMO!!

Nintendo Acción estará presente en la próxima edición del SIMO, la popular feria de informática, que se celebrará entre los **días 3 y 8 de noviembre en el recinto Juan Carlos I, en Madrid.** Si queréis vernos, podéis pasar por el **stand 6023 en el pabellón 6**, durante los **días 7 y 8**, que es cuando la feria estará abierta al público.

el pulso

GAME BOY

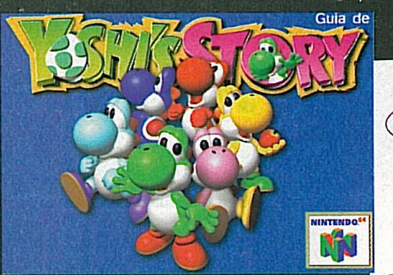
Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Wario Land II	=	7
2. V-Rally	=	5
3. Turok	=	11
4. Donkey Kong Land III	=	11
5. Pocket Bomberman	=	8
6. King of Fighters	=	7
7. Lucky Luke	=	9
8. Bust-A-Move 2	=	10
9. Pitufos 3	=	9
10. ISS	=	4

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	7
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	10
3. Terranigma	=	20
4. Donkey Kong Country 3	=	23
5. Lucky Luke	=	11
6. Tintín El Templo del Sol	=	23
7. Kirby´s Fun Pack	=	21
8. Street Fighter Alpha 2	=	23
9. Tetris Attack	=	25
10. Super Mario World 2	=	27

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Banjo-Kazooie	=	3
2. Super Mario 64	=	21
3. GoldenEye 007	=	13
4. F-1 World Grand Prix	=	2
5. ISS´98	6	2
6. 1080º Snowboarding	N	1
7. Mission: Impossible	=	2
8. Forsaken	5	5
9. Diddy Kong Racing	8	11
10. NBA Courtside	9	5
11. Mortal Kombat 4	10	3
12. Yoshi´s Story	11	8
13. Quake	12	7
14. Duke Nukem	13	10
15. Mario Kart 64	14	17
16. Fighter´s Destiny	15	9
17. Bust-A-Move 3	N	1
18. Mystical Ninja Goemon	16	6
19. Starshot: Space Circus Fever	N	1
20. Lylat Wars	18	14



Llévate gratis esta guía con los textos de pantalla de «Yoshi´s Story» traducidos al castellano.



Y ADEMÁS
SI YA HAS LLAMADO PARA SOLICITAR TU GUÍA TODAVÍA PODRÁS CONSEGUIR ESTE PELUCHE DE LA SIGUIENTE MANERA*

Rellena esta tarjeta con tus datos. + Busca en tu Kiosco la revista Nintendo Acción. Recorta uno de los cupones de Yoshi que aparecerá en todas las revistas de Mayo a Enero del 99 = Envíanos la tarjeta y el cupón en el sobre que se incluye en la caja y obtendrás este fantástico peluche.

NOMBRE	
APELLIDOS	
Nº DE SOCIO	
Nº DE TELÉFONO	

(*) Es obligatorio haber pedido previamente la guía del juego vía teléfono, comunicando tu código secreto al Club Nintendo.

PARTICIPA Y CONSIGUE CON



ESTE SIMPÁTICO MUÑECO DE PELUCHE DE YOSHI

PASOS PARA GANAR EL PELUCHE DE YOSHI

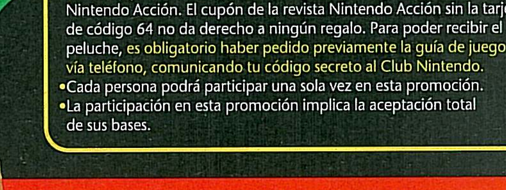
1. Dentro de todos los cartuchos de «Yoshi´s Story» encontrarás **una tarjeta y un sobre**. Pon mucha atención, porque son tu pasaporte para conseguir dos estupendos regalos.
2. LLama al **902 32 32 64**, y di el código secreto que encontrarás al abrir tu tarjeta. Con esta operación te llevarás **gratis la guía con los textos de pantalla de «Yoshi´s Story» traducidos al castellano.** Además te harán socio del Club Nintendo. Este **paso es imprescindible para conseguir el peluche.**
3. Y ahora viene lo mejor. **Rellena la tarjeta con tus datos y recorta cualquiera de los cupones** que aparecerán en todos los números de Nintendo Acción hasta Enero del 99. **Mete la tarjeta y el cupón en el sobre, y envíalo al Club Nintendo.** En breve recibirás un genuino peluche de Yoshi.

CUPÓN YOSHI'S STORY
Nintendo Acción
NOVIEMBRE 98



BASES DE LA PROMOCIÓN

- Para poder participar en esta promoción has de ser socio del Club Nintendo. Si aún no lo eres, sólo con tu llamada te daremos de alta inmediatamente. Ser socio es totalmente gratuito y permite obtener mayores ventajas que otros usuarios de Nintendo, como recibir información reservada, catálogos de producto, material exclusivo para socios, participar en concursos y promociones, y lo más importante, acceder al servicio de información del Club Nintendo.
- Promoción válida desde el mes de abril de 1998 hasta el día 31 de enero de 1999.
- El Club Nintendo permanecerá cerrado durante el mes de agosto, por lo que no se atenderán las llamadas en este mes.
- Esta promoción está dirigida al consumidor final. Quedan, por tanto excluidos los empleados de Nintendo España, proveedores directos e indirectos y cualquier empresa que comercialice productos Nintendo, así como sus empleados.
- Los datos facilitados a Nintendo España, S.A. serán incorporados a un fichero automatizado y destinados a ofrecerte productos de tu interés. Si deseas acceder, rectificar o cancelar tus datos, comunícanoslo mediante carta certificada a Nintendo España, S. A. Calle Azalea, 1. Edificio D. Miniparc I. El Soto de la Moraleja. 28109 Alcobendas, Madrid.
- No se aceptarán fotocopias de la tarjeta o del cupón de la revista Nintendo Acción. El cupón de la revista Nintendo Acción sin la tarjeta de código 64 no da derecho a ningún regalo. Para poder recibir el peluche, es obligatorio haber pedido previamente la guía de juego vía teléfono, comunicando tu código secreto al Club Nintendo.
- Cada persona podrá participar una sola vez en esta promoción.
- La participación en esta promoción implica la aceptación total de sus bases.



YOSHI'S STORY

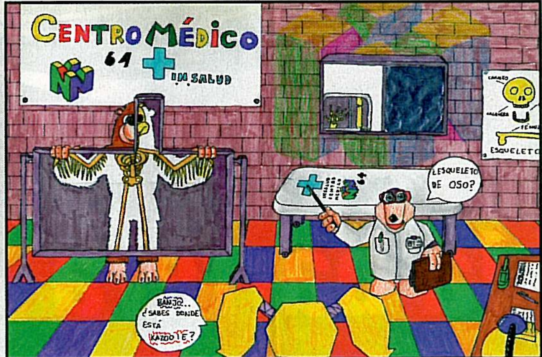
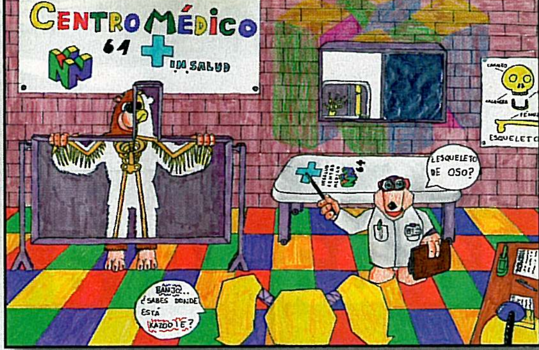


Gabriel García
(Valencia)

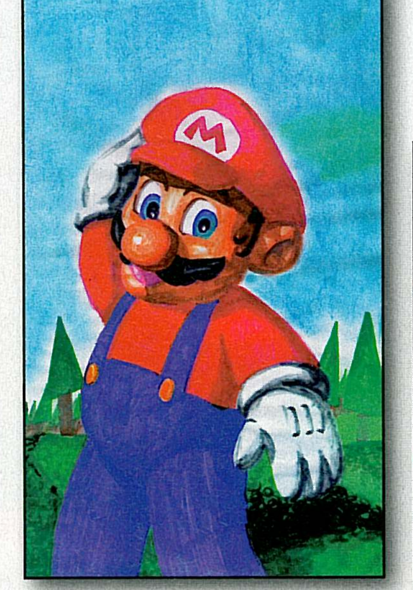
Vaya por Dios. Tanto tiempo esperando a tener a Link en la N64 y ahora resulta que no encuentra un enchufe donde conectar la consola. Menos mal que nuestro amigo Gabriel se ha dado cuenta a tiempo. Se lo diremos a Miyamoto para que resuelva el problema.

En colaboración con **NORMA** *Comics*

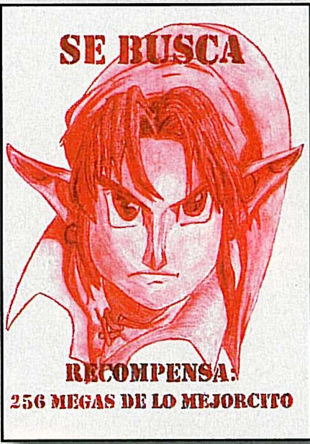
Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos un **portafolio de Dragon Ball**, con 4 láminas tamaño gigante.
La dirección es la de siempre, y haced el favor de poner la edad, que siempre se os olvida.

Daniel Sánchez Pérez
Arganda del Rey (Madrid)



Braulio Berenguer
Torrevieja (Alicante)



Emilio J. Martínez
Dos Hermanas (Sevilla)



Fco. Javier Alzaga
(Burgos)

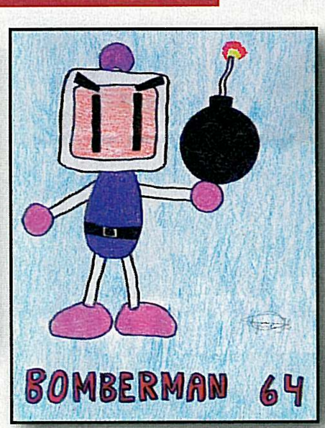


David Sánchez
(Barcelona)

los más pequeños



Koldo Agesta
8 años (Llodio, Alava)



Ayoze Hernández Carballo
(La Laguna, Tenerife)



Marina Pérez González
9 años (Madrid)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.

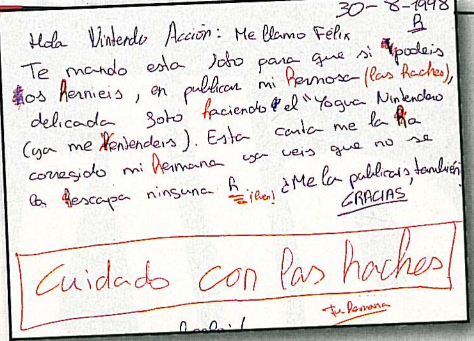
a veces llegan cartas...


Carta para Mario.

¡Hey! Mario, soy yo la princesa yo quería decirte que si querías venir tu y Luigi al castillo que he estrenado un vestido nuevo y quiero que le dés elvisto bueno. !ahí y te he preparado una gran sorpresa ya la verás cuando vengas.

Bueno hasta muy pronto Mario.
La princesa.

Para Mario
Santiago Rodríguez
Carmona (Sevilla)


30-8-1998

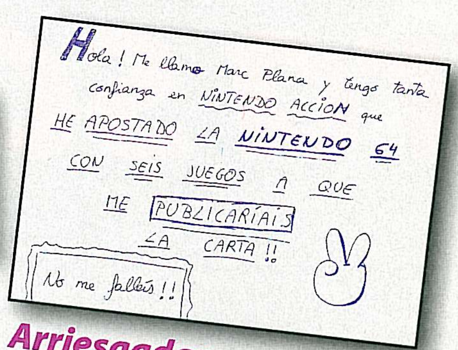
Hola Nintendo Acción: Me llamo Félix
Te mando esta foto para que si podeis os hemieis, en publicar mi hermosa (las haches), delicada foto haciendo el "Yoga Nintendero (ya me hentendeis). Esta carta me la ha corregido mi hermana ya veis que no se la escapa ninguna h ¡Hea! ¿Me la publicais, también? GRACIAS

Cuidado con las haches
tu hermana

¡Con hache!
Félix Blanco Sánchez
Las Rozas (Madrid)

P.P.D: Una sugerencia: Si ves a un niño con gafas b-o, gordo, patoso y (bueno mejor me callo) tiene la Play Station con el Tomb raides y el Resident Evil y encima no se pasa la primera pantalla.

Descriptivas
Julio Casado Martín
(Madrid)


Hola! Me llamo Marc Plana y tengo tanta confianza en NINTENDO ACCION que HE APOSTADO LA NINTENDO 64 CON SEIS JUEGOS A QUE ME PUBLICARÍAIS LA CARTA!!

No me falléis!!

Arriesgadas
Marc Plana Bosch
Olot (Girona)

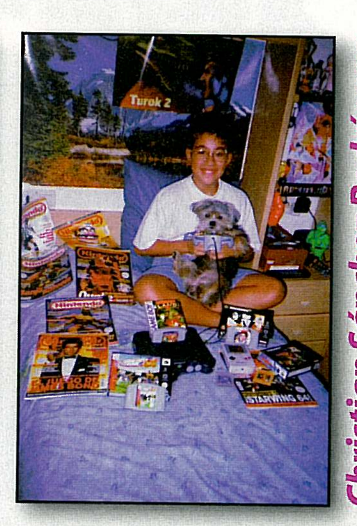
y a veces hasta fotos


Juan Pablo Rodríguez
(Palencia)



Maximiliano y Franco Nardi
Ribarroja (Valencia)


El hamster de Aldo Hernández
Gijón (Asturias)



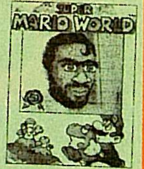
Christian Sánchez Rodríguez
Olot (Girona)

El rincón del artista

GAME BOY camera

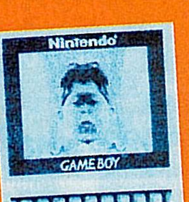
Ya tienes tu Game Boy Camara y tu Printer. Qué tal ahora si te proponemos un juego. Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.



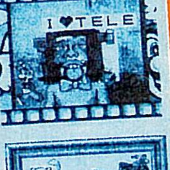
Jesús Serrano Cuesta
(Zaragoza)

•Envíanos fotos divertidas y originales

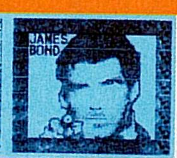


Jorge López Domínguez
(Madrid)






Alejandro Boada Méndez
Pola de Lena (Asturias)

Arse Alberto Uña Fernández
(Ciudad Real)

•Participa y gana esta funda para tu Game Boy



No busques rival, aquí llega el mejor juego de rallys

V-Rally´99 Championship Edition

Un pura sangre

Los fanáticos de los juegos de coches ya tienen otra "vaca sagrada" que llevarse a su N64. El panorama desde luego ha mejorado, ¡qué diablos!, se ha multiplicado por mil.

La edición 1999 de «V-Rally» ha cumplido de sobra con todas las expectativas. Ya lo imaginábamos antes incluso de marcharnos a Finlandia para verlo en primicia, pero la sensación ha sido mucho más reconfortante cuando hemos probado el cartucho en la "tranquilidad" de nuestra redacción.

Efectivamente el juego presenta notables diferencias con la versión original de PS-X, aunque eso un buen "nintendero" ya lo supone. Así que empezaremos por contarte que **los coches que pilotarás son los modelos reales de la actual temporada de rallys.** Eso incluye el Toyota Corolla de Sáinz, y por supuesto los Mitsubishi, Subaru y Ford. **Los cuatro "WRC", más los ocho "kit car" de «V-Rally´99» tendrán un aspecto idéntico al modelo real** y un comportamiento dinámico también muy similar.

Podrás ponerlos a prueba en **8 rallys diferentes, divididos en 52 tramos** en los que encontraremos **todas las condiciones climatológicas posibles y las superficies más variadas.** En cada rally tendrás que ajustar la configuración de tu coche para enfrentarte a la carrera con la mecánica adecuada.

La carrera estará planteada de una forma muy arcade. De hecho el control de los coches irá en esa línea, aunque sin distanciarse del realismo que lo invadirá todo, e incluso la mecánica de carrera nos obligará a estar siempre pendientes del crono. Así será en el **modo arcade,** aunque también podremos disputar un campeonato que nos desafiará a conseguir más puntos que el resto de pilotos.

«V-Rally´99» estará disponible a finales de noviembre. Y ya te vamos avisando: no te lo puedes perder.



Imag[illegible]: está a punto de darse la salida a un tramo de cond[illegible]turna. Sobran todos los comentarios.



Las carreras serán disputadísimas, y ni nosotros ni la CPU vamos a cortarnos a la hora de pisar el pedal. Aunque luego[illegible]

en tu máquina



Los roces con los otros coches estarán a la orden del día. Ten cuidado, pueden hacerte perder un tiempo valiosísimo.

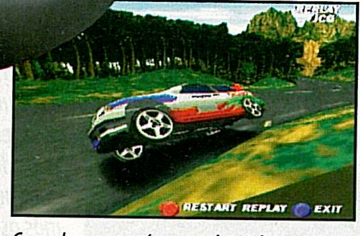


En las pistas nevadas podrás deleitarte con las texturas de los escenarios.



Es preferible empezar con un kit car para tomar el pulso al control de los coches.

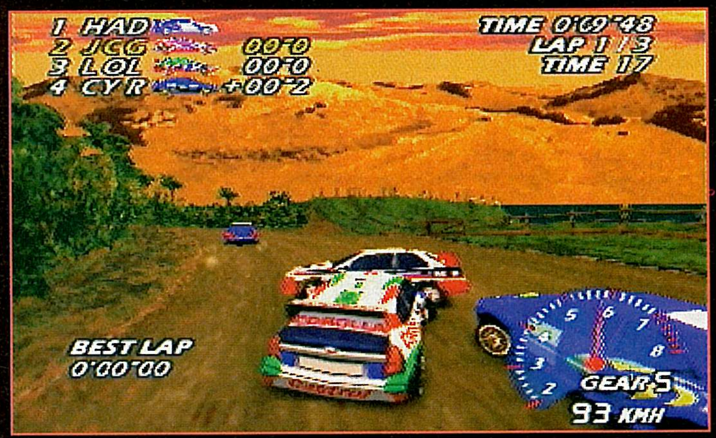
Hay que repetirlo para sentirlo







Cuando uno está centrado en la carrera, peleando con los rivales, no tiene tiempo para fijarse en el paisaje, ni siquiera en el comportamiento del coche. Tranquilos, eso viene después. Porque ***tras acabar la carrera, «V-Rally ´99» os invitará a repetir la jugada con el más puro estilo televisivo.*** *Todas las cámaras en juego para ofreceros el relato más espectacular de los hechos.*



La versión de prueba aún no estaba al 100%, pero ya nos ha dejado saborear la nitidez y resolución de los coches. Los circuitos, sin embargo, aún deben ser mejorados, y sabemos de buena tinta que Eden anda metido en eso.



Pese a que el control es muy arcade en esta versión, no te permitirá el más mínimo fallo de concentración.

Todas las estrellas del motor: aquí están los KIT CAR

Citroën Xsara Coupé

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 8.750
El Kit Car más fiable





Nissan Almera

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 8.750
El coche más pesado del grupo





Hyundai Coupé EV2

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 7.700
Tiene un "reprise" inmejorable





Peugeot 306 Maxi

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 8.700
Un viejo guerrero de la carretera



Finalmente, uno de los títulos de coches más aclamados por la afición llega a N64. Y desde luego Infogrames no ha decepcionado. Es un juego increíble.



Máximo realismo







Tendrás ***cuatro puntos de vista*** *para controlar la carrera.* ***Dos serán desde dentro del coche, aunque ninguno al volante, y otros dos recogerán la acción desde fuera.*** *La sensación de velocidad en cualquiera de ellos será formidable, aunque en este caso el control nos ha parecido más asequible con la vista que muestra el morro del coche. Claro que si quieres realismo auténtico, olvídate del coche y deja toda la pantalla para ti.*

No hay quién dé más: 15 coches superrealistas para elegir, 8 rallys de verdad, 52 tramos de competición pura y dura, cuatro modos de juego, incluido duelo a dos pilotos, lluvia, nieve...



La climatología influirá en el desarrollo de la carrera. Aquí llueve, pero también tendremos niebla, sol, o estará nublado...

Modo versus



«V-Rally ´99» permitirá dos volantes simultáneos con cuatro coches en carrera. Tu eliges la forma de verlo, con la **pantalla dividida horizontal o verticalmente.** *Aquí te ponemos la que más nos ha gustado a nosotros.*

Las cuatro joyas de «V-Rally ´99», los World Rally Car

Mitsubishi Lancer

Motor: 2.000 Turbo, 4X4
Máximo de revoluciones: 6.000
Es rápido pero impreciso





Ford Escort Cosworth

Motor: 2.000 Turbo, 4X4
Máximo de revoluciones: 5.500
Buena aceleración, muy sólido





Toyota Corolla

Motor: 2.000 Turbo, 4X4
Máximo de revoluciones: 5.700
El mejor del circuito





Subaru Impreza

Motor: 2.000 Turbo, 4X4
Máximo de revoluciones: 5.500
Rápido y muy manejable





Timetrial: luchando contra el crono







Es **lo más parecido a un rally de verdad.** *El modo Timetrial te desafía a batir el récord del circuito, el que tú quieras, con el coche que prefieras, por supuesto en solitario (el* **coche que aparece por delante es un "fantasma" que te indica por dónde has andado antes).**



En pantalla podremos ver todos los marcadores, o prescindir de ellos.



El señor de la derecha controla uno de los check points del circuito. Ojo al crono...



De noche flipareís con los juegos de luces.

V-Rally '99 Championship Edition



En el modo arcade no sólo habrá que correr más rápido, sino también llegar a tiempo a los check points en cada vuelta.



Desde cualquier vista la sensación de velocidad y el realismo serán inconmensurables. ¡¡Esto sí es todo un espectáculo!!

«V-Rally ´99» será mucho más arcade que la versión anterior. El control se ha afinado muchísimo, y ha aumentado la sensación de espectáculo. Lo tiene todo para arrasar.

Seat Ibiza EV2

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 8.400
Una máquina de hacer rallys





Opel Astra

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 8.000
Lo mejor, su gran adherencia





Skoda Octavia

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 8.000
Es aguerrido, pero le falta potencia



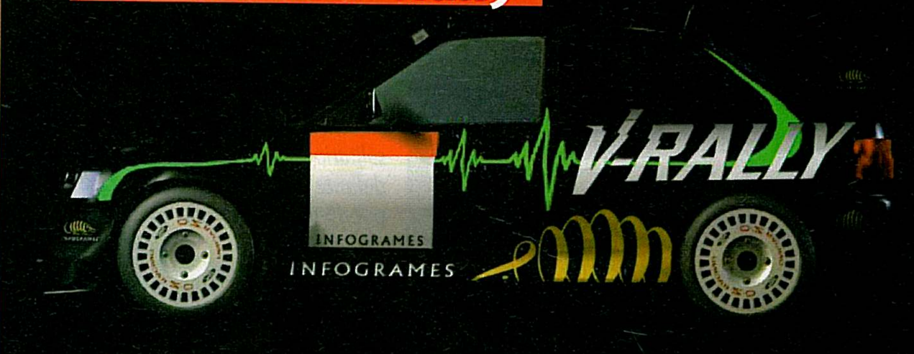
Renault Maxi Megane

Motor: 2.000, 16 válvulas
Máximo de revoluciones: 8.400
Acelera rápido y es muy potente





El Ford de V-Rally







En el juego habrá tres coches secretos: el Ford que pilotó Vatanen en el 1.000 Lagos, un Lancia Stratos y un Toyota Celica. ¿Cómo sacarlos? Pronto lo sabrás...

Así se hizo



Eden Studios diseñó «V-Rally ´99» aprovechando a fondo la última tecnología disponible en programas de modelado 3D *y herramientas de "render". Aquí tenéis una pantalla sacada del equipo donde se concibieron los gráficos. Todo se trata con un realismo magistral.*


A MÍ NO ME ASUSTAN SUS
DOS CABEZAS, SÓLO SIGNIFICAN
DOBLE DIVERSIÓN.
Starshot
Space Circus fever
ENCANTADOR COMO AMIGO, TERRIBLE COMO ENEMIGO.
©1998 INFOGRAMES Nintendo, Nintendo 64 and N are trademarks of Nintendo CO, Ltd.
NINTENDO64
INFOGRAMES
ESPAÑA
www.starshot.net
devarrieuxvillaret







Así serán los nuevos Madden, NASCAR, NHL, NBA Live y FIFA para Nintendo 64

EA SPORTS PRESENTA SU NUEVA TEMPORADA 1999

EL DEPORTE AL PODER

Muévete, chaval. Cálzate las zapatillas y prepárate para hacer deporte del bueno. Sí, de ése que no cansa. Tan ricamente en casita, con los últimos simuladores deportivos que tienen entre manos los geniales chicos de EA Sports. La compañía canadiense prometió hincar el diente en N64 y aquí llegan los primeros "mordiscos" en serie. Con la calidad y la variedad como lema. Desde fútbol americano a carreras de automóviles. ¿Quieres más datos?

Calendario deportivo de lanzamientos Electronic Arts

MADDEN NFL 99
1ª quincena noviembre
EA SPORTS
Tiburon
Rumble, Controller
4 jugadores

NHL 99
2ª quincena noviembre
EA SPORTS
MBL Research
Rumble, Controller
4 jugadores

NASCAR 99
2ª quincena noviembre
EA SPORTS
Stormfront Studios
Rumble, Controller, Volante
2 jugadores

NBA LIVE 99
2ª quincena noviembre
EA
EA SPORTS
Controller
4 jugadores

FIFA 99
Marzo 1999 (prov.)
EA
EA SPORTS
Rumble, Controller
4 jugadores

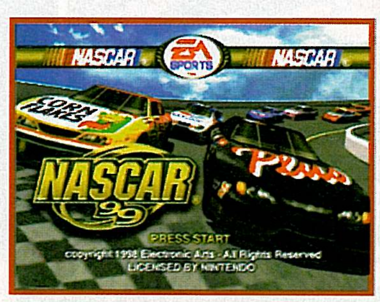
NASCAR 99 Volantes típicamente americanos

«NASCAR 99» reproducirá fielmente la **carreras de la fórmula "stock-racing" americana.** ¿Recordáis la película "Días de Trueno"? Pues esos son los vehículos que protagonizarán este título, y que "zumbarán" rapidísimos por **18 circuitos reales**, controlados por **31 pilotos** de verdad más otros seis de leyenda.

Los coches serán configurables por el conductor, o sea vosotros, y andaos con ojo porque se arrugarán con los golpecitos de las vallas o los rivales. Sobre todo cuando conduzcáis de noche, que aunque la sensación será inigualable, ya sabéis, no se ve ni tres en un burro.

Habrá **seis cámaras diferentes** para elegir desde cuál queréis correr, posibilidad de competir contra un amigo en un buen "split screen", y una media de paso bastante suave, a la altura de los mejores.

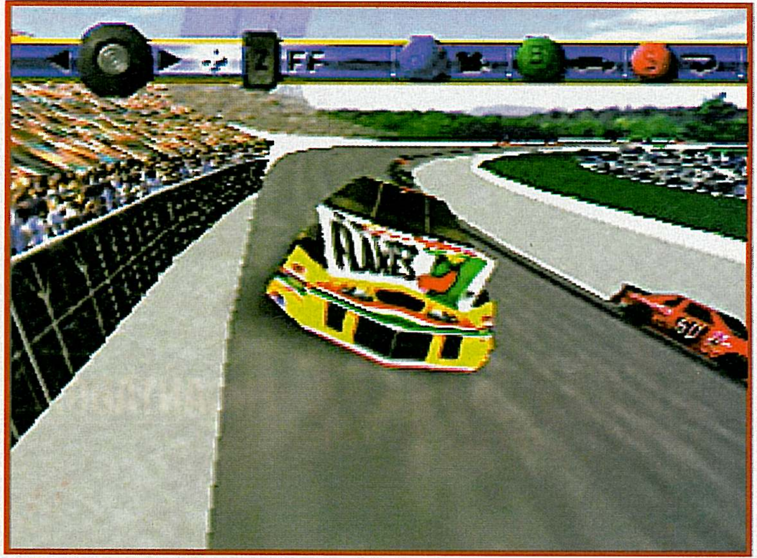
Será un cartucho para experimentar nuevas sensaciones al volante.



La saga NASCAR debuta en Nintendo 64 con la versión 1999. Esperamos lo mejor de este juego de carreras.



Durante las carreras nocturnas aumenta el peligro de acabar contra la valla, pese a la buena iluminación.


Los coches son modelos reales tomados del campeonato NASCAR. Vehículos rapidísimos y muy ligeros, de ahí que cualquier "golpecito" se note en su carrocería.

NBA Live 99

A los jugadores sólo les faltaba sonreír. Les faltaba...

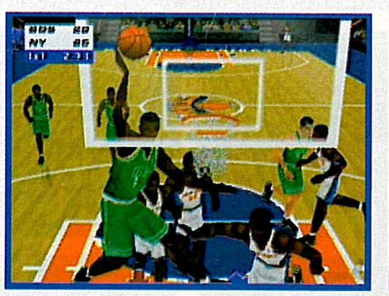
A la quinta va la vencida. EA Sports hará debutar en breve su aclamadísimo y supervemtas programa de basket en Nintendo 64, en mitad de una batalla durísima con contendientes de la talla de «NBA Courtside» o «NBA Jam».

Para desmarcarse de la competencia, EA Sports ofrecerá un **juego capaz de apasionar por igual a los amantes del arcade y de la simulación,** pero siempre **haciendo especial hincapié en el realismo.** Los gráficos pondrán su granito de arena con polígonos 3D de última generación, mientras que de los movimientos se ha hecho cargo la **estrella de los Boston Celtics Antoine Walker,** quien además se ha dejado "capturar" su danza especial de celebración.

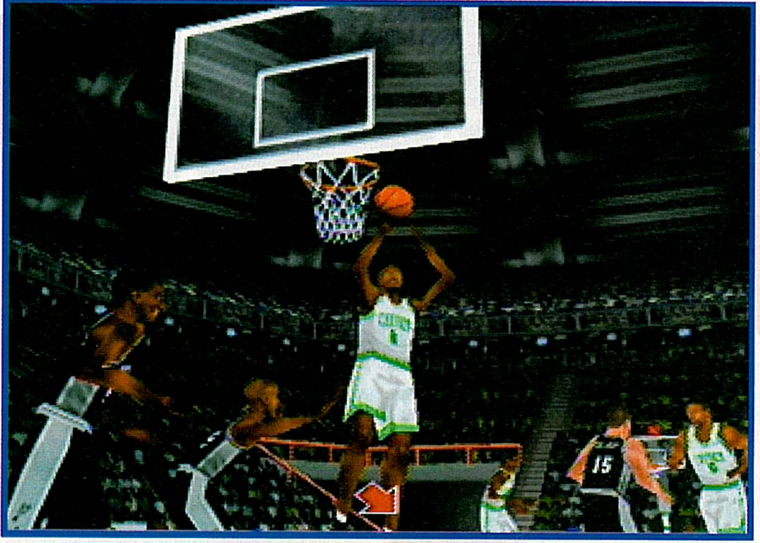
A los manitas del basket también les encantará saber que el juego nos permitirá crear a nuestro propio jugador e incluso a un equipo completo. O que por ejemplo los ángulos de cámara serán configurables a nuestro antojo, o que podremos **diseñar y controlar los mates,** o que se ha puesto en marcha un nuevo modo "season" en el que la CPU te aconseja la forma más inteligente de realizar traspasos de jugadores: a quién comprar, vender...

Pero lo mejor de este «NBA Live 99», si es que por fin se confirma, es que habrá **350 caras reales de jugadores de la liga americana.** Casi nada, ¿verdad? Y os vamos a decir más, en **cada cara podréis ver reflejado el estado de ánimo del jugador: sonreír, enfadarse...,** porque se han incluido hasta **30 expresiones diferentes** que reflejarán las sensaciones del partido.

La NBA se va a poner de moda estas navidades, sin duda. Y el juego de EA Sports va a poner las cosas muy pero que muy calentitas. A pesar de llegar en pleno noviembre.

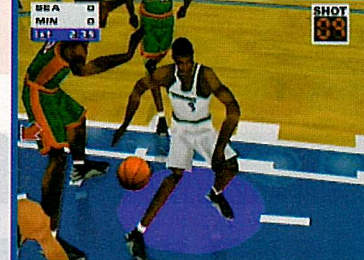




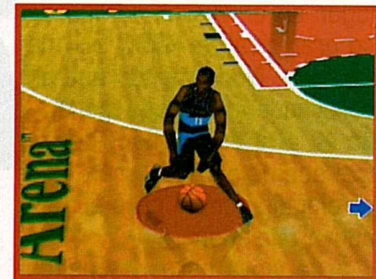


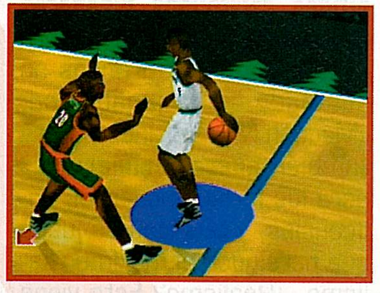
Toda la tecnología de EA Sports se ha puesto en marcha para hacer de «NBA Live 99» el juego de basket más realista de todos los tiempos.

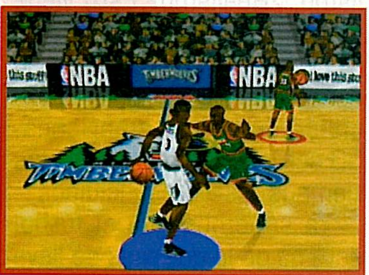




ANIMACIONES DE ALTURA

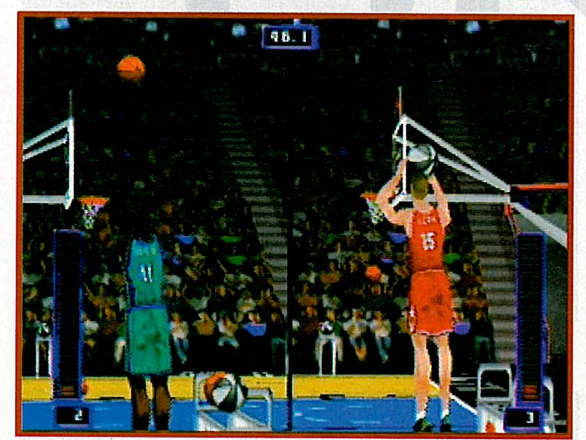






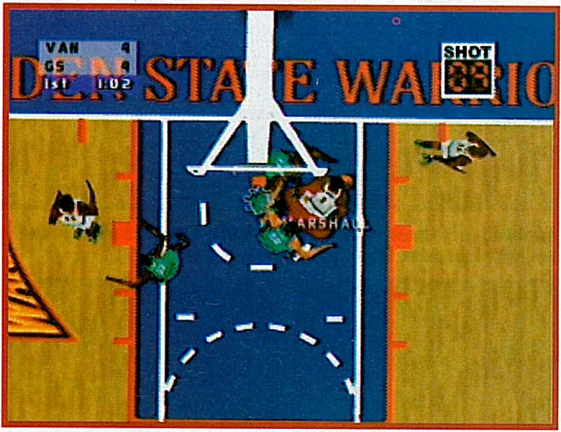
De todo. Estos "tíos" podrán hacer casi de todo en el campo. Fintas, pases por detrás, entre las piernas; moverán el balón como los Globe Trotters, gracias al experimentado motion capture de EA Sports.

BIENVENIDO AL CONCURSO DE TRIPLES



Una de las modalidades de juego os permitirá poner a prueba vuestra puntería en los tiros de tres. Al más puro estilo NBA, se desarrollará un concurso de triples, que además os servirá de entrenamiento...

«NBA LIVE 99» GUSTARÁ POR IGUAL A LOS FANS DEL ARCADE Y LA SIMULACIÓN.



Como en un juego de plataformas, podremos mover la cámara a nuestro antojo y controlar todas las perspectivas posibles.

MADDEN NFL 99

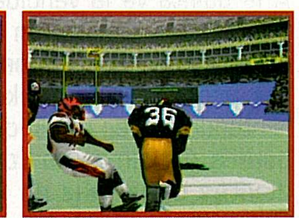
El gran John se luce en alta resolución

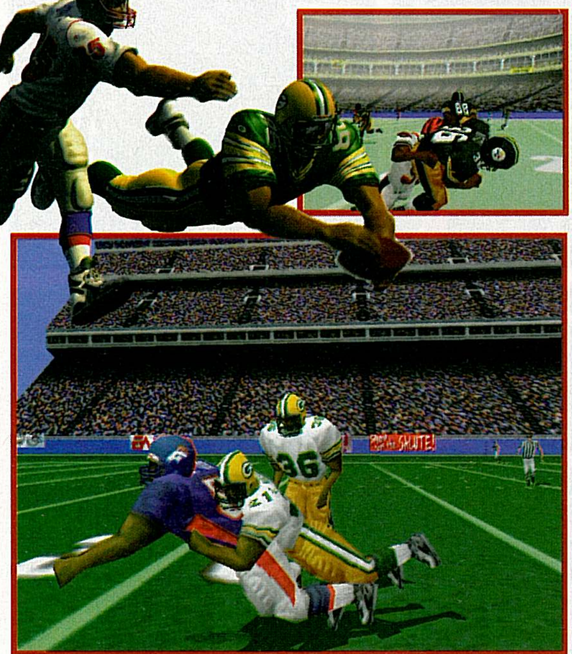
El nuevo «Madden» de EA va a jugar en el mismo campo de su gran rival, el «QBC 99» de Acclaim. Nada menos que un sorprendente **estadio modelado en alta resolución,** porque ese es el modo gráfico elegido por EA para su nuevo «Madden».

A la vista está. **Imágenes nítidas, cristalinas, jugadores que casi podréis tocar**... Pero bueno, como los gráficos no son nada sin la jugabilidad, «Madden NFL 99» incorporará también **nuevas animaciones** para los fornidos cuerpos poligonales, y técnicas de juego que persiguen el máximo realismo. ¿Realismo? Esto viene con la licencia oficial de la NFL, y eso significa poner en danza más de **100 equipos oficiales** de la liga americana, 30 actuales y 85 de todos los tiempos, secretos incluidos.

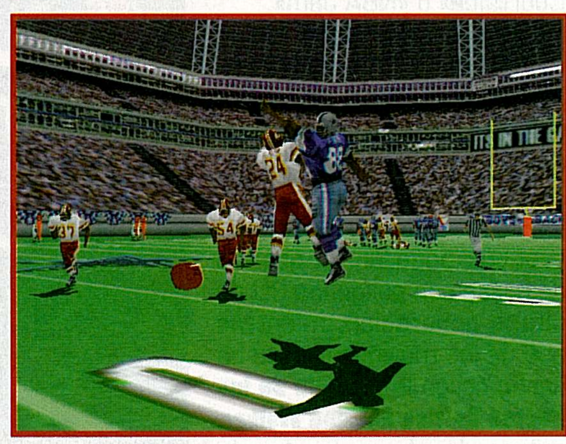
Ya sabemos que el fútbol éste no es lo que más se lleva por aquí, pero con señas de identidad como las que habéis leído más os valdrá probarlo.



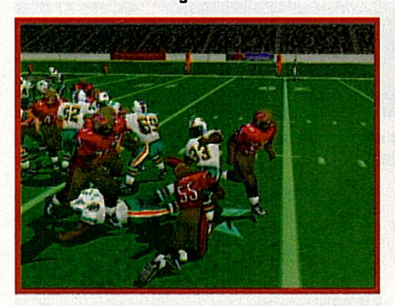




Una de las armas que EA Sports ha utilizado para lanzar su fútbol americano son los gráficos (increíbles) en alta resolución.



Y acompañando al "Hires mode", nuevas técnicas de juego, más movimientos, mejores animaciones. En fin, un Madden perfecto.







NHL 99

Estreno de hielo, pero no te dejara frío

Debuta la serie «NHL» en Nintendo 64 con el que ya califican como mejor juego de hockey hielo para nuestra máquina. Y es que «NHL 99» se presentará en un **"nuevo" modo de media resolución** con los gráficos más limpitos del género, y los efectos de luz y reflejos serán tan reales que incluso podremos **ver cómo se deteriora la pista de hielo.**

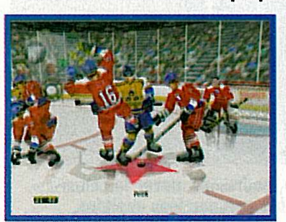
Los **jugadores aparecerán grandes y bien detallados,** y los movimientos estarán basados en el "motion capture". Por supuesto acudirán a la cita las estrellas de la liga yanqui de hockey, más 18 equipos internacionales, que se batirán el cobre en 27 "arena stadium" de los USA.



Ya sabéis, si lo vuestro es el hockey hielo, éste será el juego que os llevará de calle. Sticks preparados, por favor.



Realismo al máximo. Y no ya sólo a la hora de darle al stick, sino incluso en las peleas entre jugadores.










La Bestia Despertará...
en Noviembre


NINTENDO64


Designed for
Microsoft
Windows 95

GAME BOY


TUROK
SEEDS OF EVIL




Acclaim

FIFA 99 El mejor fútbol del mundo, ahora con más estrellas que nunca

¿Y qué puede ofrecer el nuevo FIFA que no hayamos visto aún? Fácil. Por ejemplo, **más de 250 clubes de 12 paises diferentes.** Más ligas y campeonatos, tres nuevos torneos y la posibilidad de **participar en la superliga europea** donde compiten los Manchester, Milan, Barcelona, Real Madrid, Arsenal y 13 equipos más a elegir por el consumidor.

Por la parte jugable se ha tomado como base el engine de «Copa del Mundo», el más depurado sin duda de la serie, al que se le han añadido unas cuantas innovaciones de lo más interesante. Podéis apuntar: la ambientación se ha perfilado con sorprendentes **efectos de luz en tiempo real;** en los gráficos, los jugadores llevan nuevos uniformes y se han incluido más sombreados; el control permite nuevas posibilidades a la hora de jugar balones aéreos, proteger el esférico o hacer regates; y se ha **redefinido la inteligencia artificial** de los porteros para que interactúen mejor con los defensas.

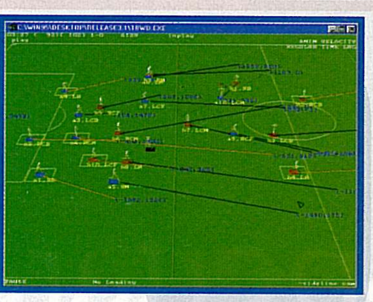
Poneos a hacer cuentas y descubriréis que **«FIFA 99» es el juego de fútbol que esperabais.** El problema es que a lo mejor tenéis que esperar demasiado, porque el lanzamiento está previsto para marzo del 99. Ojalá San EA Sports, y San Nintendo por la parte que le toca, intercedan por nosotros, y llegue antes.

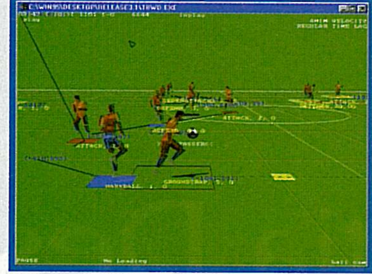


La jugabilidad ha sido el verdadero objetivo. Potenciar el lado arcade de FIFA, sin perder la identidad de simulador que ha tenido siempre, y asegurar un mayor entretenimiento han sido las consignas seguidas por los chicos de EA Sports.

LA NUEVA VERSIÓN DE FIFA ATACARÁ POR EL LADO DE LOS CLUBES: MÁS DE 250, CON JUGADORES REALES, PARA QUE ELIJÁIS VUESTRO FAVORITO.

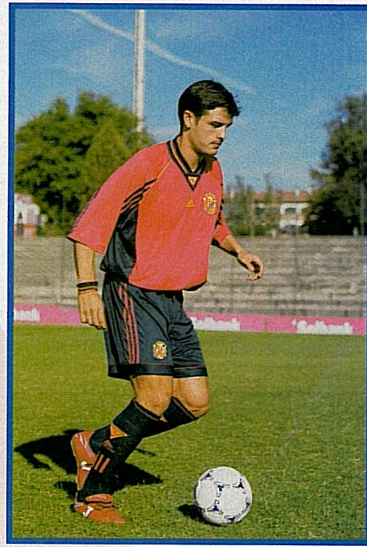
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN FIFA 99



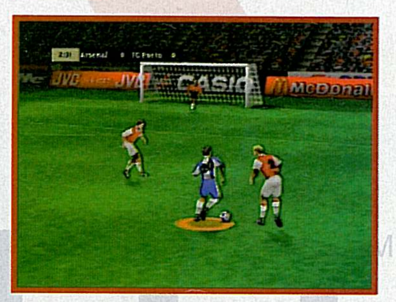


Ha sido uno de los aspectos más renovados y complejos del nuevo FIFA. Los objetivos: mejorar la jugabilidad y aumentar la velocidad de juego. Así, se han diseñado herramientas que combinan en tiempo real situaciones predefinidas con otras imprevisibles que dependerán de la decisión de cada jugador.

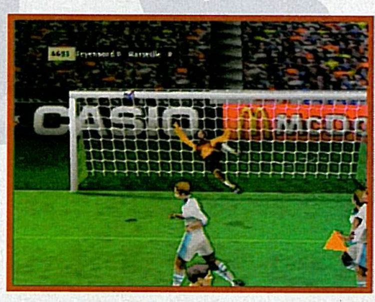
MORIENTES DA LA CARA



El delantero de la Selección y del Real Madrid será la imagen de FIFA 99. Fernando Morientes, de 22 años, es además un consumado "jugón".



Se han llevado a la pantalla los movimientos de los jugadores en un partido de verdad.









Quedan

Así es Game Boy

TECNOLOGÍA

JUEGOS

Acclaim

1 ¿Qué hay de nuevo en la Game Boy Color, además del color?

La nueva Game Boy no es sólo una pantalla de color y poco más. Cuando la tengáis en vuestras manos descubriréis que ha habido un gran salto tecnológico con respecto a la portátil de siempre.



Estos son algunos de los avances que incorporará la nueva máquina de Nintendo. Aunque hemos citado datos técnicos que quizá no entendáis, también vamos a hablaros de las cosas que van a permitir estas mejoras de una manera sencilla y eficaz. Si queréis estar a la última, simplemente leed esto.

- **La CPU es más rápida que la de la Game Boy normal:** Y nada menos que el doble de veloz. La CPU original corre a 1.05 Mhz, mientras que la nueva operará a 2.10Mhz. Esto invita a realizar juegos más sofisticados, con una inteligencia artificial más desarrollada y engines más complejos.
- **RAM de 32 k:** La memoria "jugable" de la Game Boy Color es cuatro veces más grande que la del original, lo que permite juegos más variados, con más niveles, enemigos y desafíos diferentes.
- **Acceso directo a la memoria de alta velocidad:** Esto significa que los datos serán transferidos del juego a la pantalla de una forma mucho más rápida. Este avance es necesario para sustentar la cantidad extra de datos que requieren los gráficos coloreados, aunque también ofrece scrolles más suaves y mejores animaciones.
- **Dispositivo de comunicación infrarrojos:** En la parte superior de la GB Color hay un puerto para comunicar tu máquina con otra igual vía infrarrojos. Está pensado para intercambiar datos, por ejemplo con juegos como Pokémon y otros más que llegarán. Una afición que se están poniendo muy de moda.
- **Nuevo puerto para el Game Link:** Aumenta la velocidad de transferencia de datos entre dos GB Color. El máximo era 8K por segundo, y ahora ha crecido hasta 512K dependiendo del modo de operación. Ni que decir tiene que esto influirá en la jugabilidad y dinamismo de los enfrentamientos a dos jugadores.
- **El doble de vídeo RAM:** O lo que es lo mismo, el doble de datos. Como supondréis, la pantalla de color requiere más datos que la monocroma, de ahí que haya habido que aumentar la RAM de vídeo de 8 a 16 kbytes.



Bit Managers nos cuenta cómo desarrollan para Game Boy COLOR

Color

En la primera entrega de este reportaje vamos explicaros cuáles serán las novedades tecnológicas de la nueva Game Boy, y también a enseñaros los primeros juegos de licenciatarios.

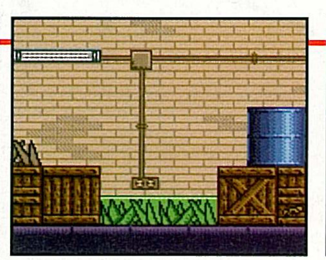
e Infogrames lo tienen todo preparado

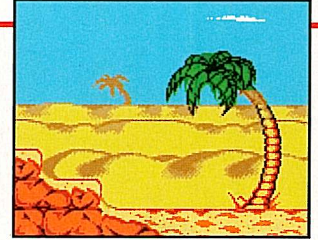





BUGS & LOLA BUNNY

Sí, lo habéis visto en nuestras mini-previews. Y sí, es el mismo. Lo que pasa es que será compatible con el GB Color,a 32 colores, y lo veréis de esta guisa. Lo está haciendo Infogrames y es una bomba.

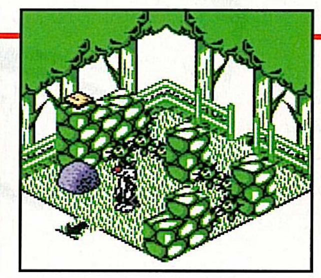





TUROK II

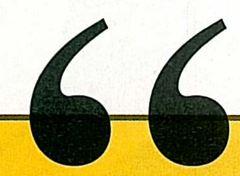
¡Ajá! Primeras pantallas a tope de color de la criatura de los Bit Managers. De momento nos hemos hecho con los mapeados, pero nos vale. La sensación es increíble. Pero si parece de Super Nintendo.






SYLVESTER & TWEETY

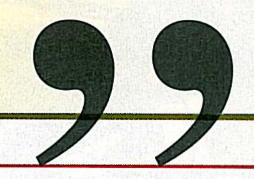
Otro título de la Warner para Infogrames que va a ser compatible con los colores. Y repite Bit Managers, como apreciaréis por la calidad y nitidez de los gráficos. Ya sabéis, muy prontito en la calle, así que contando...



Tan pronto como la Game Boy Color esté en las tiendas, lo estarán también "Turok II" y "Sylvester and Tweety". En principio aparecerán seis juegos de compañías que no son la propia Nintendo... ¡Y dos los hemos hecho nosotros!

Nuestra experiencia con la NES nos ha ayudado bastante... El *sistema de coloreado es casi el mismo, e incluso es más fácil manejar la información del color en la Game Boy Color que en la NES.*

Primero tuvimos que adaptar nuestras "tools" de la vieja Game Boy para poder manejar el color, y que a la vez sigan funcionando como antes. Una vez hecho esto, el siguiente paso es pintar los gráficos del juego, con las ventajas y también limitaciones que supone tener cuatro colores disponibles para cada "bloque" de 8x8 pixels. Como curiosidad, os podemos decir que hemos tenido que simplificar algún gráfico de Game Boy para poder usar más colores en Game Boy Color. Una vez pintado todo, el programador ha de hacer las rutinas necesarias para manejar la información del color, y comprobar una vez más que todo sigue funcionando bien incluso en la vieja Game Boy.




JUEGOS
EXCLUSIVOS DE
NINTENDO 64
ZELDA
NINTENDO64
Only For
F-1 WORLD
MISSION: IMPOSSIBLE
"EXPECT THE IMPOSSIBLE"
VERSION INTEGRA EN CASTELLANO
F-ZERO X
V-RALLY EDITION 99


GRAND PRIX
NINTENDO64
Only For
1080° TenEighty
SNOWBOARDING
NINTENDO64
Only For
TUROK 2
BEST TIME 8'00"08
TIME 0'32"57
DAMAGE
105 km/h
START
NINTENDO64
ENTRA EN
EL MUNDO DE NINTENDO 64
POR SÓLO 19.900 ptas
NINTENDO64
www.nintendo.es



La bestia ya se ha despertado...

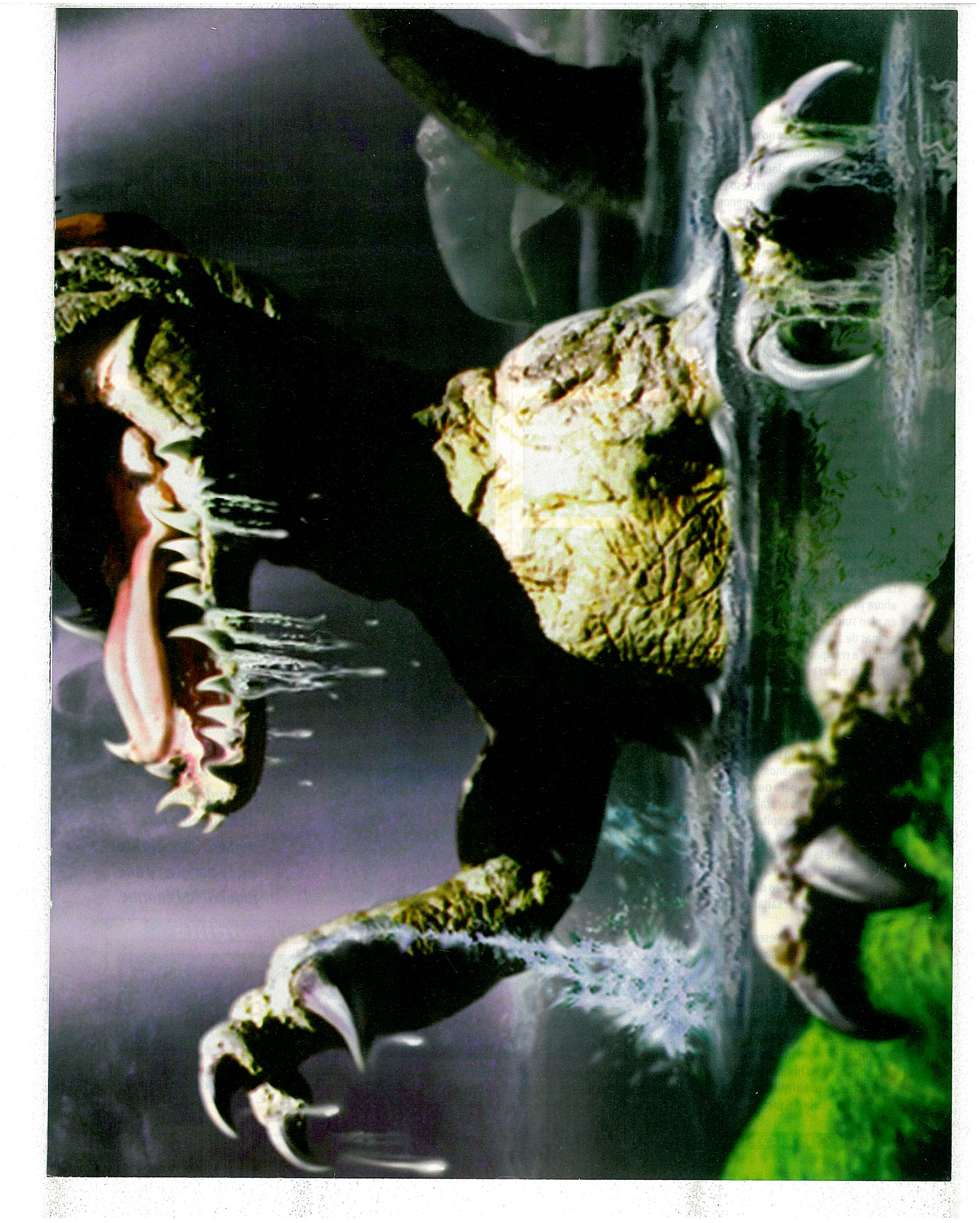
TUROK 2
Seeds of evil

Con todo lo que has visto, aún no has visto nada...



[illegible]porta lo que os hayan dicho, [illegible]ejor que todo eso. Contened la [illegible]n, porque hasta ahora nadie [illegible]eñado tanto como nosotros. [illegible]mos una obra maestra. Con todos [illegible]otros, «Turok 2».

UNA LARGA INTRO salpicada de imágenes espectaculares de la invasión de los dinosoids, y narrada por la voz de Adon (el nuevo personaje femenino), os introducirá de lleno en uno de los juegos más apasionantes de vuestra vida. Inmediatamente después os encontraréis solos, perdidos en medio del desolador escenario de la primera fase. El comienzo será muy intenso: habrá llamas, destrucción, explosiones, y tendréis la certeza de que algo terrible os acecha. Pero el primer enemigo no tardará en aparecer, y pese al miedo que recorrerá vuestro cuerpo os daréis cuenta inmediatamente de que lo que ha conseguido Acclaim con «Turok 2» no se ve todos los días, y mucho menos en otras consolas. ➤➤



Podríamos hablaros y no parar de la monumental construcción de los escenarios, o del impresionante aspecto de los enemigos, pero eso es algo que ya existía, aunque a menor nivel, en la primera parte. Lo verdaderamente grande de «Turok 2» será la atmósfera general, que conseguirá que os envuelva la sensación de que cada fase es un mundo real, lleno de vida, donde ocurren cosas que vosotros no veis, pero que pueden afectaros en cuanto avancéis unos pasos.

Las virtudes técnicas del juego serán innumerables. Iguana ha trabajado a fondo en el engine, y finalmente logrará acercarse a la perfección de los juegos de acción en 3D. Uno de los problemas de la primera parte era que en ocasiones os encontrabais perdidos, sin saber qué hacer. Ahora ese problema lo resolverán con la introducción de objetivos secundarios que ayudarán a consolidar la jugabilidad.
La inteligencia de los enemigos también la notaréis muy mejorada: ahora ya no correrán hacia vosotros en plan suicida, sino que tendrán rutinas de ataque que les llevarán incluso a refugiarse detrás de una caja para evitar vuestros disparos.

Violencia sin censuras

Y lo que también hay que destacar es que «Turok 2» será un juego que tratará la violencia sin tapujos. Ya no habrá enemigos humanos, y eso suavizará las cosas, pero no por ello dejarán de pareceros brutales las escenas en las que decapitáis a un dinosaurio de un balazo. El máximo exponente de lo que os decimos será el "cerebral bore", un arma que abrirá como un melón el cráneo de los enemigos hasta hacer saltar su cerebro en pedazos.

Para el final hemos reservado un aspecto que elevará todavía más la calidad del juego. Aunque la nitidez de los gráficos será altísima, «Seeds of Evil» vendrá preparado para soportar un modo en alta resolución si disponéis del cartucho de expansión de memoria. Todavía no sabemos ni cómo ni cuándo podréis disfrutarlo, pero ahí queda el dato para mayor gloria del juego.

EL INICIO: PERDIDOS EN MEDIO DEL INFIERNO

El comienzo de «Turok 2» va a ser uno de los más trepidantes que hayáis visto nunca: apareceréis en medio de un escenario en el que se acaba de producir una batalla, y nos tememos que los vencedores habrán sido los dinosaurios.

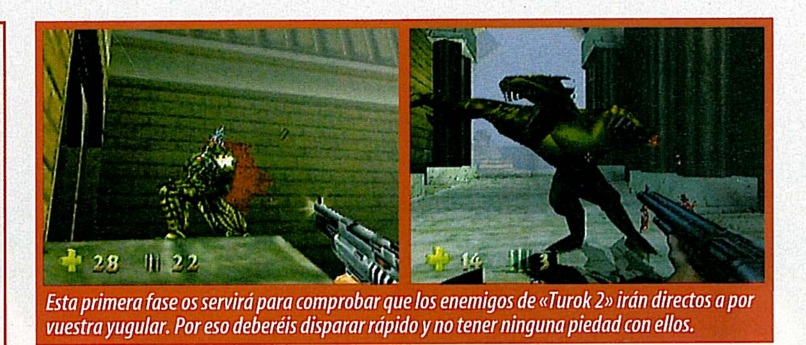
Las llaves de salida







*Avanzando por cada nivel hallaréis **teletransportes, palancas que abrirán puertas, "checkpoints"** para salvar el avance (¡el juego tendrá batería!) y las llaves para acceder a los siguientes niveles.*



Esta primera fase os servirá para comprobar que los enemigos de «Turok 2» irán directos a por vuestra yugular. Por eso deberéis disparar rápido y no tener ninguna piedad con ellos.



Los raptores serán temibles. Tendréis que matarlos antes de tenerlos así de cerca.



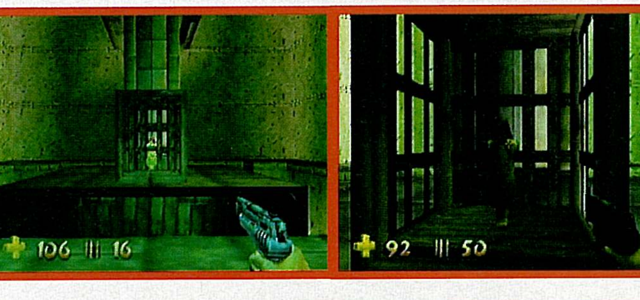
Con cada arma tendréis un punto de mira en pantalla que os ayudará a apuntar mejor.



A veces podréis atacar a los enemigos desde lugares a los que ellos no puedan llegar.



La munición escaseará, pero ante ataques como éste no podréis andar racaneándola.



El objetivo secundario de esta fase será liberar a unas niñas. Al acercaros las oiréis llorar y pedir ayuda.

«Turok 2» va a reunir las cualidades que distinguen a los número uno: gráficos excepcionales, y una jugabilidad enorme.

Los escenarios de vuestra pesadilla









El juego comenzará en un ciudad totalmente arrasada.** Habrá llamas por todas partes, y todavía os sorprenderán algunas explosiones. Luego descubriréis que el escenario es enorme, aunque **en todas partes reinará la destrucción.

Duros de matar







En esta fase conoceréis **nuevos enemigos**, y llegaréis a una conclusión terrible: **cada vez serán más grandes, y cada vez os costará más acabar con ellos.**

CAE LA NOCHE: ES LA HORA DE LOS DEPREDADORES

Esta fase se va a desarrollar de noche, cuando el peligro es mucho mayor. Aquí oiréis ruidos extraños, pero la oscuridad os impedirá saber qué los produce. Con la visibilidad reducida, los ataques de los dinosoids os pillarán de improviso.



Estaréis en territorio enemigo, y el peligro llegará desde cualquier parte del escenario.



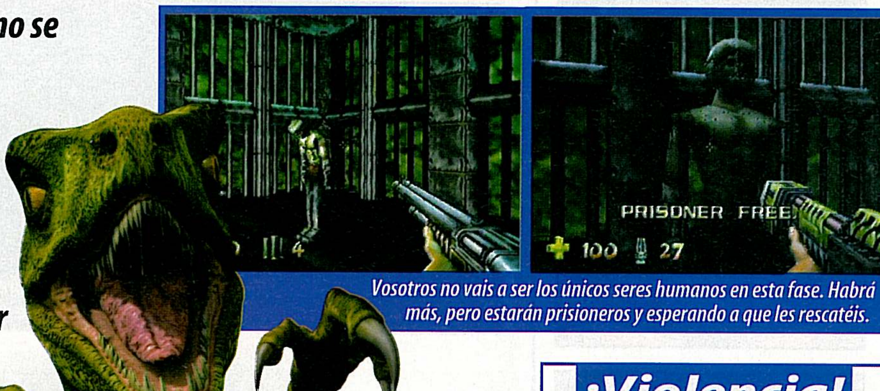
Presionando el botón L podréis avanzar con el mapa del nivel superpuesto en pantalla.



Este enemigo vendrá corriendo. Será mejor que acabéis con él antes de que os alcance.

Cuando veáis cómo se mueven estos dinosaurios, comprenderéis que el trabajo que ha realizado Acclaim puede ser catalogado de genial.

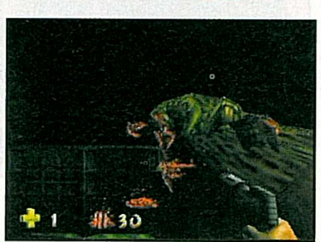




Vosotros no vais a ser los únicos seres humanos en esta fase. Habrá más, pero estarán prisioneros y esperando a que les rescatéis.

¡Violencia!







Que los enemigos no sean humanos rebajará un poco el nivel de violencia, pero a pesar de eso, vuestros disparos **les arrancaran la cabeza de cuajo a los enemigos, les desmembrarán y les dejarán retorciéndose en el suelo.**

EQUIPAROS BIEN, NOS VAMOS DE CAZA



Blackhole: *Una de las armas más avanzadas. No la encontraréis en los primeros niveles, pero luego aprenderéis a sacarle partido.*



Scorpion Missile Launcher: *Este lanzamisiles será capaz de localizar a los enemigos y enviarles un "regalito" mortal.*

Pistol: *No será muy poderosa, pero tendréis que conformaros con ella al inicio de la aventura.*

Cerebral Bore: *El arma más salvaje del juego. Sus disparos irán directos al cerebro de los enemigos.*



Flamethrower: *¿Qué tal sabrá el dinosaurio a la parrilla? Quizá cuando uséis este arma tengáis oportunidad de comprobarlo.*



Magnum: *Disparará balas casi a la misma velocidad con que se gastarán sus cargadores.*



Plasma Rifle: *Sus disparos verdes serán uno de vuestros compañeros en el juego. Al menos hasta que hagan impacto contra un enemigo.*

War Blade: *Vuestra arma al inicio. Luego sólo la usaréis en situaciones límite.*



Charge Dart Rifle: *Dejará a los enemigos fuera de combate durante unos segundos. Los suficientes para poner pies en polvorosa.*



Mine Layer: *Un arma de protección que dejará el camino sembrado de minas por si acaso.*



Shrapnel Cannon: *Toda una novedad. Sus rayos rebotarán contra las paredes hasta hacer diana.*



Firestorm Cannon: *Una máquina de matar. Será una gozada ver girar su cargador mientras escupe sus balazos rojos.*



Grenade Launcher: *Cuando avancéis por un pasillo, ésta será el arma ideal para limpiar el tramo que tengáis delante y así ir más seguro.*

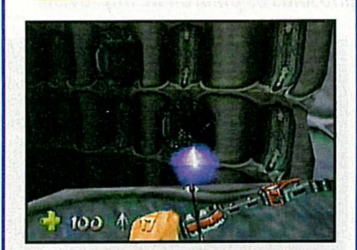
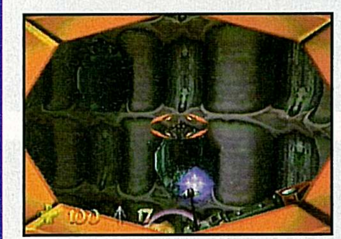


Shotgun: *Parece anticuado, pero tendréis que verlo en acción con balas explosivas.*



Razor Wind: *Volará como un boomerang, pero rebanando el cuello de todo lo que encuentre.*

El zoom es poder




Cuando **disparéis con el arco** podréis usar una mirilla telescópica que os mostrará la **imagen del enemigo con un zoom de una calidad asombrosa.** Por más que os acerquéis no veréis un solo pixel.

DENTRO DE SU GUARIDA: VUESTRA VIDA PENDE DE UN HILO

Esta fase transcurrirá dentro de la colmena más aterradora que hayáis visto nunca. Sus habitantes serán insectos inteligentes, y os podemos asegurar que no estarán nada contentos de tener invitados inesperados en casa.



Serán insectos, pero su inteligencia también les permitirá manejar las armas como nadie.



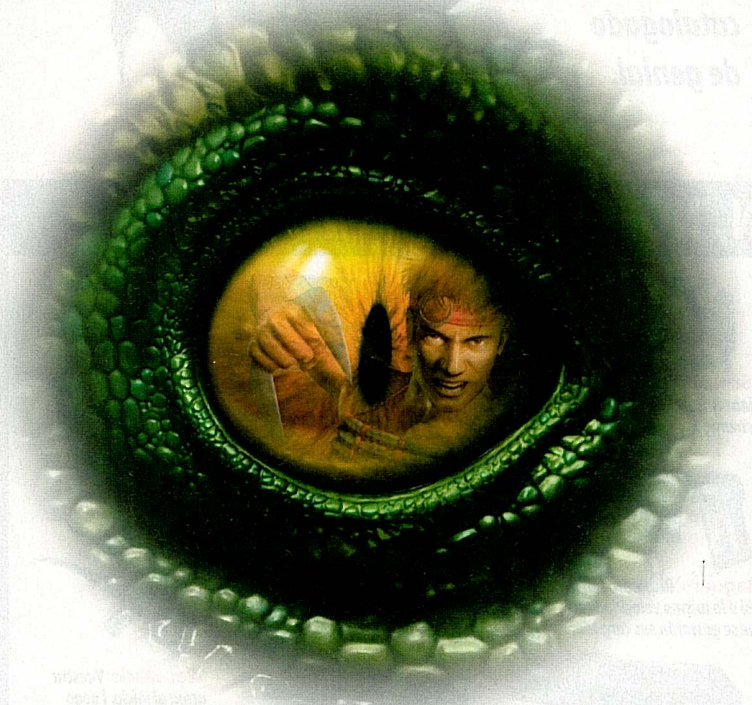
Cuando vuestra salud peligre será mejor que huyáis hasta encontrar un ítem de vida.



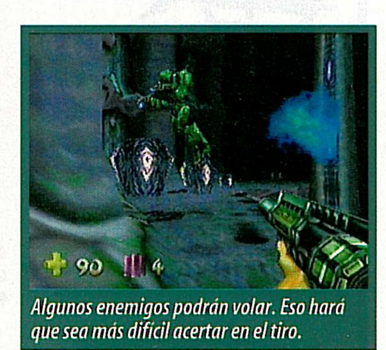
Conforme vayáis pasando fases os iréis encontrando con armas más avanzadas.



Los escenarios de esta fase serán mucho más asfixiantes. Tendréis que recorrer pasillos largos y estrechos que os recordarán a los juegos "tipo Doom", y la ambientación será muy parecida a la que aparece en las películas de Alien. Incluso tendréis que acabar con alguna larva que otra.



Con la llegada de «Turok 2», el reinado de «GoldenEye» puede peligrar. La N64 se consolida como una consola idónea para la acción en 3D.



Algunos enemigos podrán volar. Eso hará que sea más difícil acertar en el tiro.

El ataque de los insectos mutantes






En esta fase no os enfrentaréis a ningún dinosaurio, sino a estos enormes insectos. El peligro seguirá siendo el mismo.



Las mutaciones harán que el caparazón de estos bichejos sea resistente a vuestros tiros.

El cazador también busca presas en la portátil

TUROK 2 Game Boy

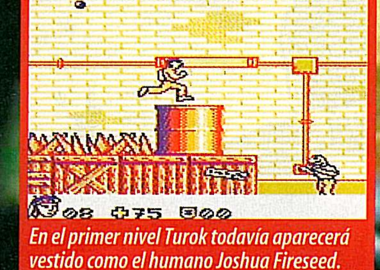
Turok también repite en la Game Boy. Nuestros amigos de Bit Managers han reducido el tamaño de los dinosaurios, pero no la fuerza de sus dentelladas. Conoce su lado más salvaje.

Si os gustó la primera aventura del cazador de dinosaurios en Game Boy, esperad a ver lo que os han preparado los Bit Managers para su regreso. Ahora comenzaréis el juego como Joshua Fireseed, pero pronto os daréis cuenta de que a vuestro alrededor hay más dinosaurios de lo aconsejable, así que para arreglar las cosas cruzaréis una de esas puertas dimensionales que os llevan a su propio mundo. Allí, vestidos ya de Turok, os vais a encontrar un verdadero zoológico de monstruos prehistóricos,y sobre todo mucha, mucha acción.

El sello de calidad que siempre le imprimen los programadores catalanes a sus juegos estará presente en las animaciones del protagonista, en la limpieza de los fondos, y en la inclusión de algunos niveles con scroll frontal que os dejarán sin respiración. Montar en un velocirraptor, o luchar contra enormes enemigos finales serán sólo algunas de las fuertes emociones que os asaltarán durante el juego. Ya podéis ir recargando el marcapasos, porque necesitaréis tener el corazón a tope para resistirlas.

Cada fase tendrá enemigos distintos. En ésta de la selva os atacarán enormes serpientes.


El desarrollo será muy variado. Se intercalarán varios niveles de persecución con scroll frontal.

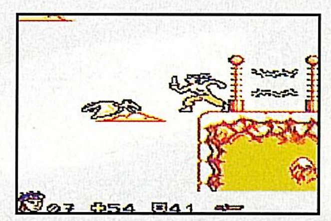
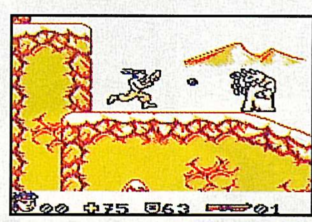

En el primer nivel Turok todavía aparecerá vestido como el humano Joshua Fireseed.


Ya veis que los jefes finales serán de aúpa. Este triceratops os pondrá en serios apuros.

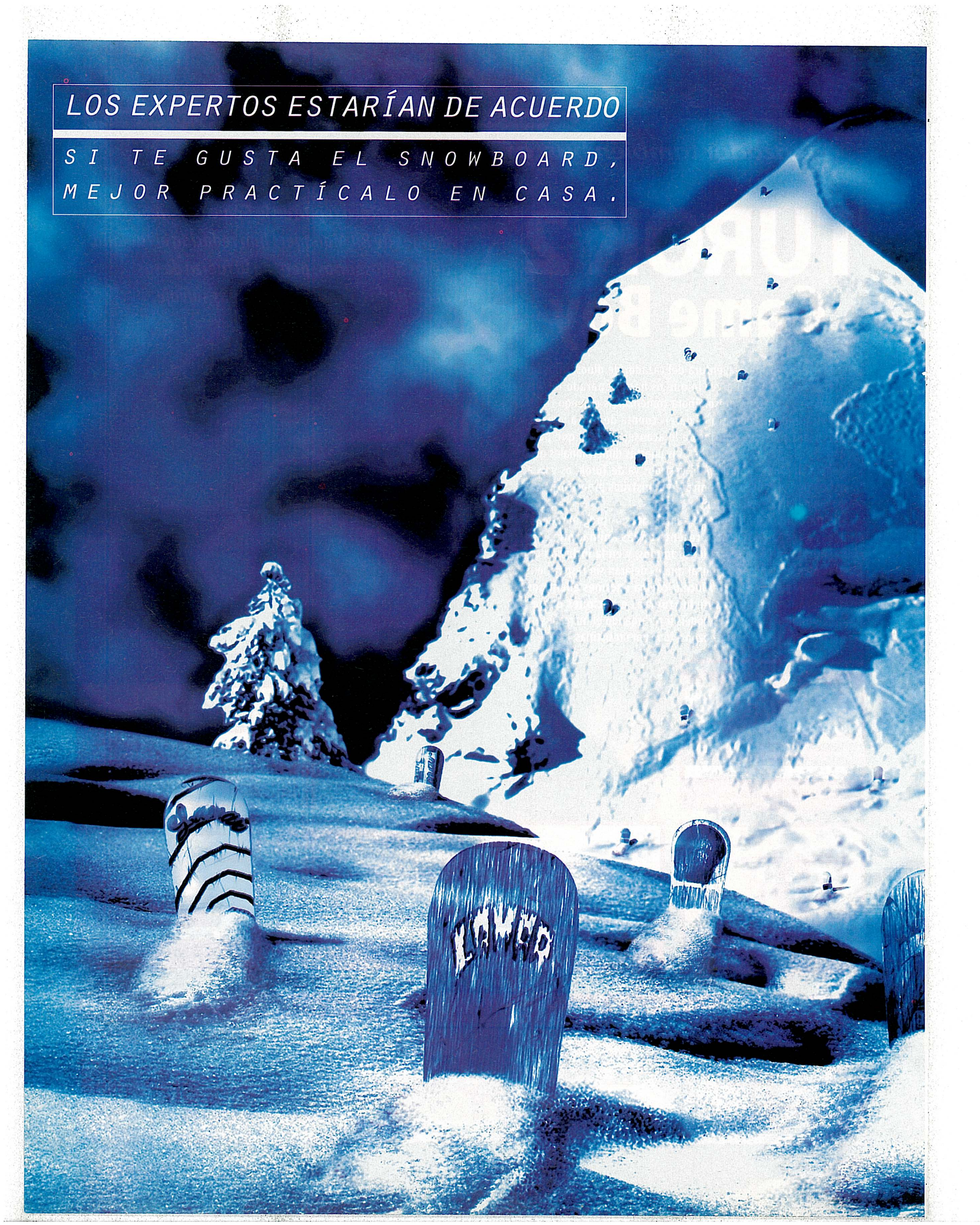

En esta fase atavesaréis un laberinto de habitaciones hasta encontrar la salida.


Algunas fases las cruzaréis a toda velocidad subidos a lomo de un velocirraptor.

Acción y animación irán de la mano


El sprite de Turok tendrá unas animaciones de primera. Le veréis correr, saltar, trepar, atacar, y hasta nadar.


LOS EXPERTOS ESTARÍAN DE ACUERDO
SI TE GUSTA EL SNOWBOARD,
MEJOR PRACTÍCALO EN CASA.



1080°
TenEighty
SNOWBOARDING™
DAMAGE
DAMAGE
COMPATIBLE CON RUMBLE PAK
NINTENDO64
www.nintendo.es



CRIATURAS VELOCES

En noviembre, va a disputarse una fenomenal carrera en vuestra consola. Los rivales: «F-Zero X», la secuela sagrada de Nintendo, y «Extreme G2», otra segunda parte con renovados bríos. Hasta ahora puede que no te haya hecho falta usar el casco, pero eso se acabó...

F-ZERO X

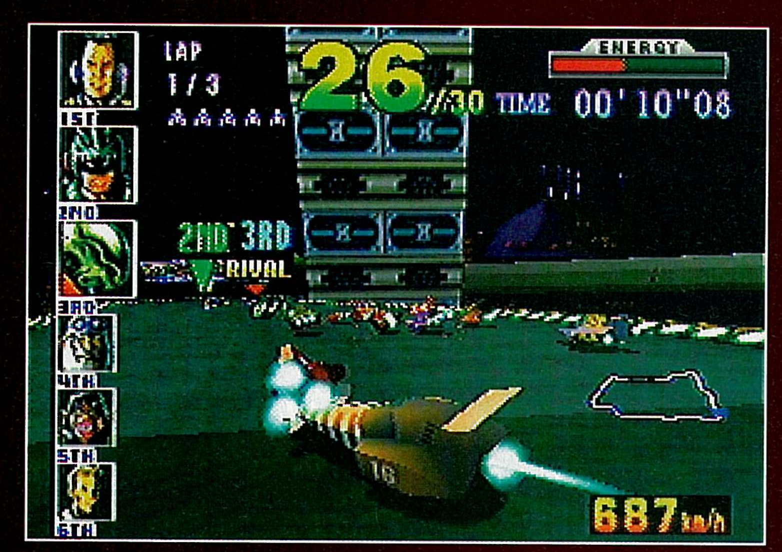
Miyamoto descubre una nueva forma de sentir vértigo






Al principio elegiremos entre tres modos de dificultad. Sólo los campeones abrirán el "master".


Indispensable rellenar nuestra energía en la zona correspondiente. Después nos freirán a batacazos.



«F-Zero-X» aportará sobre todo dinamismo a las frenéticas carreras que se nos avecinan. No será el más bonito, pero sí desde luego el más excitante y vertiginoso de todos.




¡¡Sí, son treinta!!



Aquí tienes las **30 naves que participarán** en la carrera del siglo. Pero no te hagas ilusiones porque **sólo seis, las de la primera fila, están disponibles al principio**. Para destapar las demás, te lo tendrás que ganar al pulso.





Si estás metido en este mundillo hace relativamente poco tiempo, habrás oído de las andanzas de un cartucho para la Super llamado «F-Zero». Te sonará porque fue de los primeros en salir aquí para SNES, y también de los más aplaudidos. El mecanismo era breve y conciso, recorrer unos circuitos espaciales a toda mecha, sobre unas naves que levitaban sobre la pista. Gráficamente era normalito, pero a emoción no le ganaba nadie.

Bien, pues aquí tienes la esperada continuación. El nuevo **F-Zero trae una X que multiplica las maravillas del original** por toda la capacidad de la consola. Empezando por el número de circuitos, que esta vez se dividen en **cinco categorías** (dos de ellas accesibles sólo cuando hayas reunido suficientes estrellas) que ofrecen **24 pistas** que dominar. Y siguiendo por el número de pilotos en juego: la friolera de **30 naves simultáneamente en pantalla.**

Pero lo mejor de todo será la **sensación de velocidad** que nunca dejará de sorprenderte. Y ya no es que corras a **60 imágenes por segundo**, y tú sin despeinarte, sino que además lo harás al mismo tiempo que 29 naves más. Será uno de los puntos fuertes del juego: que **rara vez estarás sólo en pantalla**, y que siempre tendrás una "liebre" que tire de ti, o un rival que irá por detrás.

Los **modos de juego** también te engancharán a la mínima. Habrá cinco para elegir, pero presta especial atención al **multijugador,** que te recibe con sorpresas de lo más curioso, y al **Death Race**, que pone en marcha un circuito especialmente diseñado para que intentes echar de la pista (o que no te echen) a las naves enemigas, utilizando los nuevos movimientos laterales y en zig-zag que incluye de serie la nave.

Si estás dispuesto a viajar a más mil por hora por estos circuitos del diablo, pronto llegará tu hora...



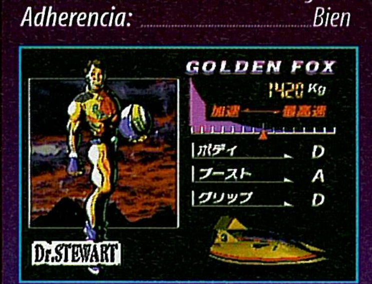
Las seis primeras máquinas



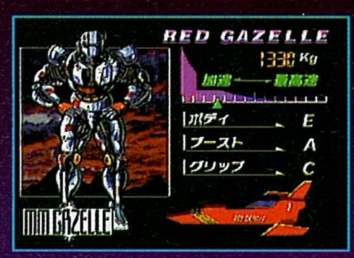
BLUE FALCON
Piloto: Capitán Falcon
Peso: 1.260 KG
Armadura: Bien
Aceleración: Regular
Adherencia: Bien



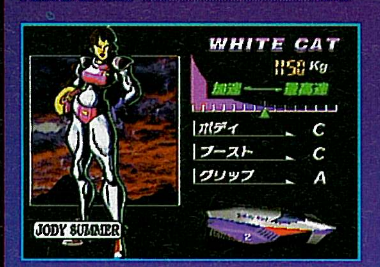
FIRE STINGRAY
Piloto: Samurai Goroh
Peso: 1.960 KG
Armadura: Excelente
Aceleración: Mal
Adherencia: Bien



GOLDEN FOX
Piloto: Dr. Stewart
Peso: 1.420 KG
Armadura: Mal
Aceleración: Excelente
Adherencia: Mal



RED GAZELLE
Piloto: Mighty Gazelle
Peso: 1.330 KG
Armadura: Deficiente
Aceleración: Excelente
Adherencia: Regular



WHITE CAT
Piloto: Jody Summer
Peso: 1.150 KG
Armadura: Regular
Aceleración: Regular
Adherencia: Excelente



WILD GOOSE
Piloto: PICO
Peso: 1.620 KG
Armadura: Bien
Aceleración: Bien
Adherencia: Mal

¿Podrás soportar el Death Race?









Bienvenido al **modo de juego más emocionante de «F-Zero X»**. Estás metido hasta el cuello en una **carrera de supervivencia** en la que tu objetivo será echar a los rivales de la pista... y no ir tú detrás. Operación complicada, porque la acción va a toda velocidad y así es difícil poner en práctica los movimientos de ataque.

La emoción estará asegurada con los nuevos modos de juego. Especialmente el «Death Race» te pondrá los pelos de punta.

Contra el reloj y contra ti mismo





El modo **Timetrial, o sea la pelea contra el crono**, estará aderezado por un peculiar acompañante. Se trata de tu **propio fantasma, que para tu desgracia hará el recorrido en función de los cinco tiempos más rápidos del circuito**. Bueno, así no te queda más remedio que apurar al máximo.







Sólo podremos utilizar el turbo (y desprender estas llamaradas atómicas) a partir de la segunda vuelta. Antes nos tendremos que conformar con pillar algunos de los "nitros" (franjas amarillas).

El turbo nos restará energía, así como los roces con la pista y otros rivales.



Una de las cuatro vistas nos permitirá convertir «F-Zero X» casi, casi en «Micromachines».

La CPU siempre nos indicará quién lleva el mando de la carrera.





No dura para siempre





Nuestra nave es dura como el acero, pero no lo aguanta todo. Si te pasas de velocidad en las curvas, la maltratas, o dejas que los demás te toquen el morro, y luego no te preocupas de llenar su energía (tú lo que eres es un malbicho), entonces te ocurrirá lo que esperas: que adiós y hasta otra.

Y si quieres más emoción...







Si quieres más emoción, tendrás que ganarte el acceso a los **dos nuevas copas (Joker y Cup)** que se esconden en las entrañas de «F-Zero X». La mecánica es sencilla: **tienes que conseguir estrellas. Y eso sólo pasa por ganar carreras en las copas "normales" en diferentes niveles de dificultad.**

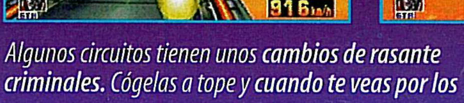
Hay un montón de sorpresas en «F-Zero X»: circuitos extra, naves, modos de juego, que garantizarán la duración de esta carrera.

Controla la caída









Algunos circuitos tienen unos **cambios de rasante criminales.** Cógelas a tope y **cuando te veas por los aires procura controlar la dirección de tu nave.** Si aceleras en ese momento o giras sin control, lo más probable es que acabes pudriéndote en la lava. Vamos, que desaparezcas. Así que, control.

XG2



La potencia sin control no sirve de nada



El aspecto de las motos será ahora mucho más "terrorífico". Esta imagen está tomada desde la perspectiva que nos ofrece la parte delantera de la máquina, y además recoge uno de los nuevos misiles.

¿Qué hay de nuevo en «XG-2»?

- El engine es el doble de rápido.
- Las 12 motos en juego son completamente nuevas, y además se han diseñado elementos móviles para disminuir la sensación de "monolito".
- Las pistas son más rápidas, más anchas y más largas.
- Hay una cámara especial para seguir la acción de lo que ocurre detrás nuestro, y otra para seguir los misiles traseros.
- Se ha minimizado la niebla y ha aumentado la distancia de visibilidad.
- Los enemigos son más inteligentes, o sea que el reto es mucho mayor...







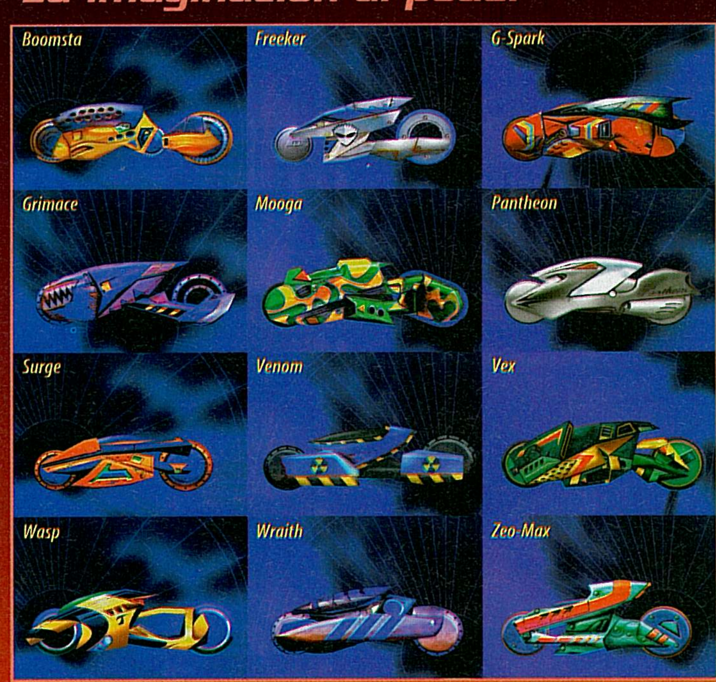
Modo arcade, ¿o shoot´em up?





En el modo **"single race"** podremos elegir entre **práctica, lucha contra el crono o bien plantarnos ante una especie de shoot ´em up** en el que además de correr, habrá que **cargarse al mayor número de enemigos a láser limpio.**

La imaginación al poder



Estas son las **doce motos** que podrás pilotar en «Extreme G2», aunque ya te avisamos que habrá algunas más secretas. Como ves, son **absolutamente nuevas respecto a la primera parte, no sólo en diseño sino también en movilidad y manejo.** Los grafistas han incorporado partes móviles para eliminar la sensación estática que ofrecían en «Extreme G».

Qué queda de «Extreme G» en «Extreme G 2»? Dos cositas. El nombre, y el tema, claro, las carreras. El resto será nuevo. Palabra de Probe, que lleva desde que acabaron el primero trabajando en su secuela. Y no es que «Extreme G» fuera un desastre (casi un millón de copias vendidas dan fe de lo contrario), es que **se ha querido refrescar un juego que era excesivamente muchas cosas y se quedaba corto en otras.**

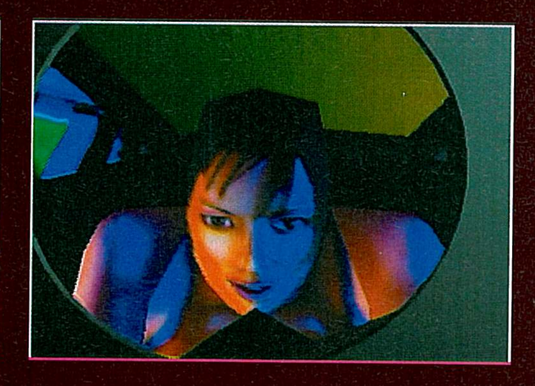
Así que «Extreme G2» **será más grande, más suave y mucho mejor.** La competición se desarrollará en **12 mundos diferentes,** a razón de un circuito con tres variaciones por barba. Total: **36 pistas.** Más grande, vamos. La suavidad será consecuencia directa del **nuevo "engine" de juego,** que duplica el paso de imágenes por segundo. Y lo de "mejor" que apuntábamos antes se refiere sobre todo a la **manejabilidad de las nuevas motos y la renovada definición del control.** En Probe han decidido bajar de revoluciones la velocidad en **beneficio de un control más eficaz.** Se ha redefinido el interface de manejo, y se han diseñado unas pistas mucho más anchas en las que las motos no se nos irán de las manos.

En los gráficos también se va un paso por delante de «Extreme G». Las carreras se desarrollarán en **escenarios increíbles y muy variados,** modelados con texturas superdetalladas y bañados en unos efectos de luz únicos, que os sorprenderán cuando disparemos los misiles.

El **modo multijugador** también se ha llevado su correspondiente lavado de cara, que ha afectado tanto a las opciones de juego como incluso a los vehículos, porque ahora podremos competir con una especie de tanques en un modo batalla muy del estilo «Mario Kart». En fin, que todo nuevo, como decíamos al principio.







Más items, más poderosos, más fáciles de ver...





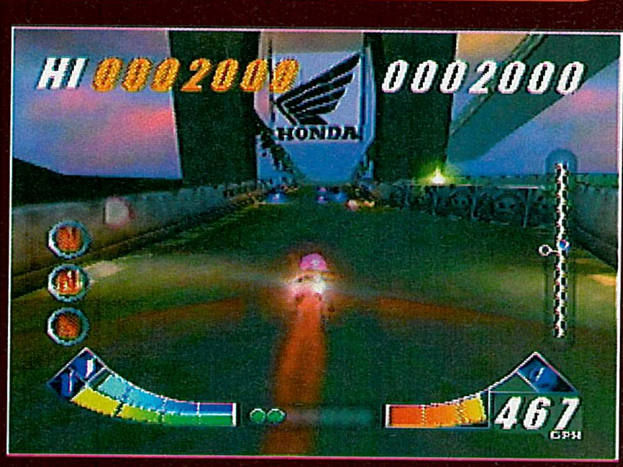




Así de grandes aparecerán los nuevos items en el circuito. Ya sabes que regalan armas poderosas, precisamente otro de los puntos nuevos de «XG-2». La espectacularidad del arsenal y su funcionamiento continuará por las nubes.

Probe ha sido capaz de diseñar un Extreme G que sólo recuerda al la primera entrega en el nombre. Todo es nuevo en «Extreme G2».





La decoración del circuito se nutrirá también de algunos carteles publicitarios. Hemos visto vallas de Honda y de Diesel, aunque no sabemos si estarán en la versión final.





Con tanques, y a lo «Mario Kart»

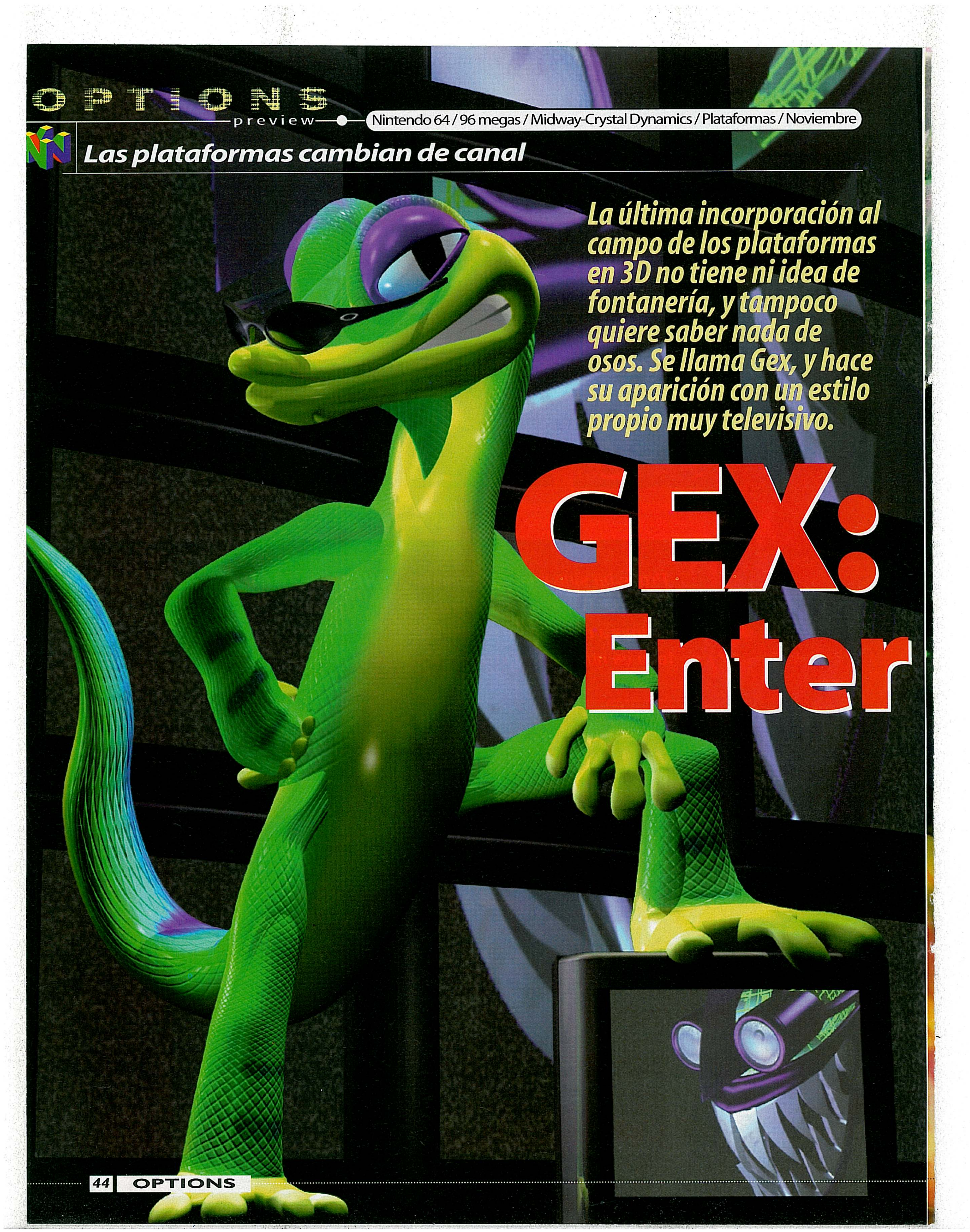






*Una de las novedades del modo multijugador es que ahora **nos jugaremos "la vida" a bordo de unos poderosos tanques, sobre unos escenarios especialmente diseñados para el combate.** ¿No te recuerda a la batalla de «Mario Kart»?*

Las plataformas cambian de canal



La última incorporación al campo de los plataformas en 3D no tiene ni idea de fontanería, y tampoco quiere saber nada de osos. Se llama Gex, y hace su aparición con un estilo propio muy televisivo.

GEX: Enter

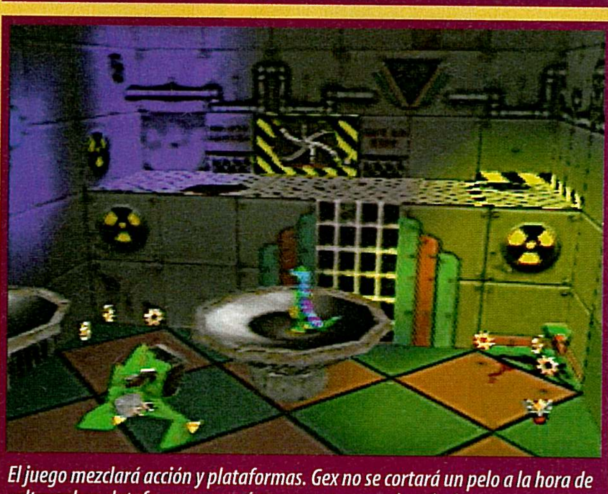
GEX es la mascota de Crystal Dynamics, un grupo de programación americano, y se ha metido en un lío muy gordo. No sabemos cómo, pero el caso es que ha aparecido en **una dimensión en la que todo tiene algo que ver con la televisión o el cine**, así que para salir del embrollo va a tener que **atravesar desde fases inspiradas en Star Wars a otras tomadas de películas de terror**, y hasta sumergirse en busca del Titanic (tranquilas las lectoras, Di Caprio no aparece en el juego).

Un reptil con mucha imaginación

La aventura será de las que se desarrollan en cómodos plazos, con **un montón de niveles que se irán abriendo a medida que recojáis mandos a distancia en los anteriores**. En todos os encontraréis **escenarios en 3D por los que os podréis mover con total libertad**. Y sabiendo de qué va el juego, os podéis imaginar qué clase de personajes habitarán en sus entrañas: ninjas, zombies, tiburones,...En fin, que **Gex le va a echar mucha imaginación a su juego**, así que no pensamos despegarnos de él hasta saber cómo acaba su aventura. Quién sabe, quizá el mes que viene asistáis a un final de película...

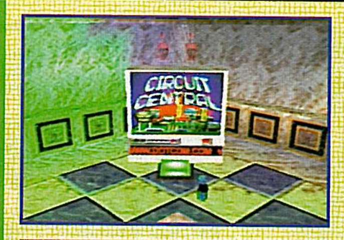


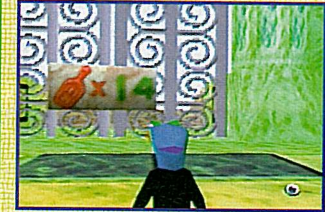
Los enemigos también tendrán que ver con el tema de cada fase. Aquí, por ejemplo, Gex entrará en una película de Kung-fu, y tendrá que enfrentarse a guerreros samurai.



El juego mezclará acción y plataformas. Gex no se cortará un pelo a la hora de saltar sobre plataformas como ésta para atravesar los niveles.

AVANCE EN LIBERTAD







«Gex 64» no será un juego lineal. Las fases se abrirán a medida que reunáis items, y en todas ***tendréis varias misiones que cumplir.***

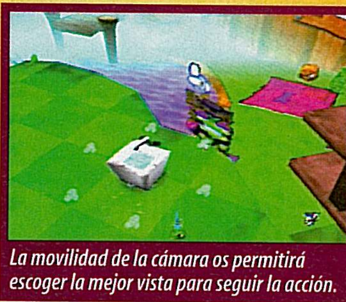
the Gecko



Mario y Banjo ya tienen rival. Este simpático lagarto que ha dado el salto desde los 32 bits.



¿Os sorprende ver a un lagarto en la nieve? Pues esto es un aperitivo. Cosas más sorprendentes descubriréis en el juego.



La movilidad de la cámara os permitirá escoger la mejor vista para seguir la acción.



En algunas fases os enfrentaréis a enemigos finales. Mucho cuidado aquí con las llamaradas que lanza éste.

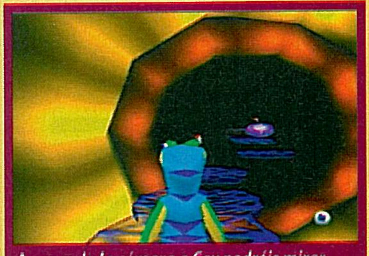


Las garras de la parte superior de la pantalla os indicarán la energía que le queda a Gex.



La simpatía y el sentido del humor serán las mejores bazas de Gex para meterse al público en el bolsillo.




Acercando la cámara a Gex podréis mirar desde una perspectiva casi subjetiva.


El aliento de esta calavera no parece muy bueno. Gex tendrá que correr para evitarlo.


Los peligros rondarán a Gex continuamente. En este caso, un ninja camuflado de negro intenta hacer embutido de lagartija.

Durante el juego visitaréis mundos de lo más variado. Cada uno tendrá que ver con el tema de una película.

MUNDOS DE CINE, ¡Y EN 3D!

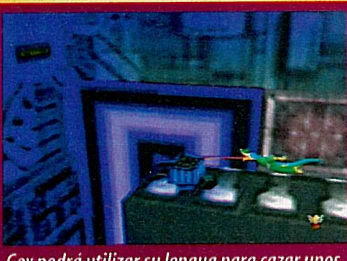




Los mundos por los que se moverá Gex serán **totalmente tridimensionales**, de esos que os permiten desplazaros libremente para **explorar hasta el último rincón del escenario.** Como los de Mario o Banjo, para que os hagáis una idea, pero quizá con una **variedad superior.** Cada fase que visite nuestro amigo tendrá que ver con el tema de una película, así que lo mismo entraréis en una **fase galáctica que en una mansión del terror.**


¿Cuáles serán las intenciones de esa calavera de Halloween que se ha plantado ante Gex?


Uno de los objetivos de cada fase será reunir el número de items que os indiquen al inicio.

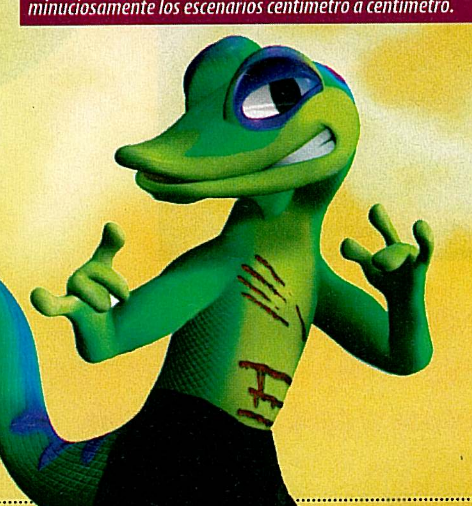

Gex podrá utilizar su lengua para cazar unos moscardones que rellenarán su energía.

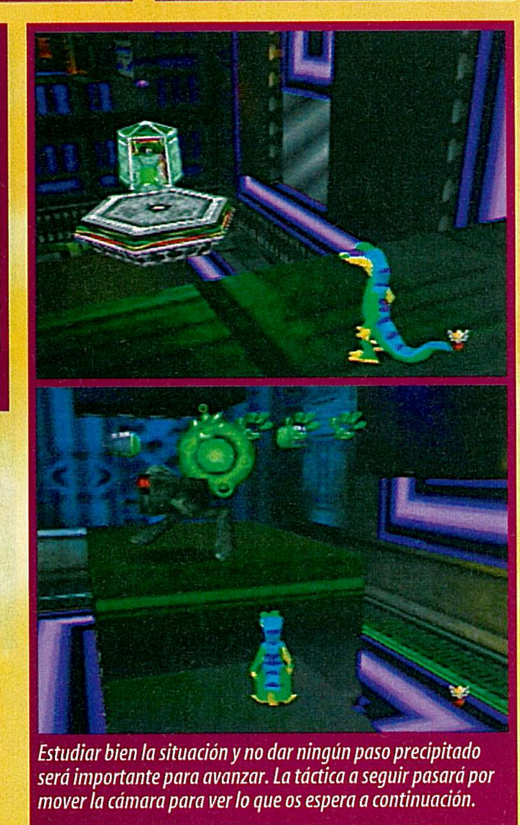

Estos televisores serán los "checkpoints" que salvarán el avance en cada fase.

GEX-CURIOSIDADES

- ***¿Que qué es un geco?*** *¿Todavía andáis así? Pues que sepáis que es un reptil parecido a la lagartija, pero con unas ventosas en los dedos que le permiten escalar con mayor facilidad.*
- ***Gex es la mascota de Crystal Dynamics,*** *y debutó en la PlayStation. Allí fliparon con sus gráficos, pero en Nintendo 64 va a tener mucha más competencia: Mario, Banjo, etc.*
- ***Uno de los guionistas de Los Simpsons*** *colaboró con los programadores de «Gex» para perfilar el carácter del personaje.*
- ***El sentido del humor*** *va a ser una de las características de Gex. Durante el juego le oiréis haciendo gracias, aunque serán en inglés. Los que le entiendan se partirán de risa...*
- ***¿Os habéis dado cuenta de que los reptiles están de moda?*** *En Nintendo los tenemos tan simpáticos como Yoshi, o tan aterradores como los dinosaurios de Turok.*


Para salir airosos de cada mundo tendréis que explorar minuciosamente los escenarios centímetro a centímetro.




Estudiar bien la situación y no dar ningún paso precipitado será importante para avanzar. La táctica a seguir pasará por mover la cámara para ver lo que os espera a continuación.



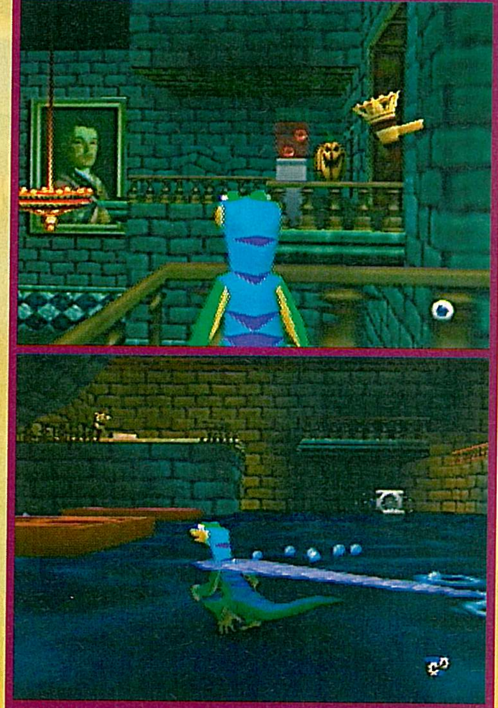
Habrá algunas paredes por las que Gex podrá trepar. Al fin y al cabo, escalar es una de las especialidades de los gecos.



El sentido del humor no faltará en ningún momento del juego. ¿Un ejemplo? ¿Qué os parece el disfraz que lleva aquí Gex?



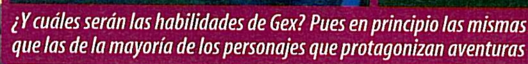
Ésta será una de las primeras fases que visitéis durante el juego. Seguro que su aspecto le recuerda a más de uno al primer mundo de «Super Mario 64».



Si situáis la cámara lo más cercana posible al protagonista apreciaréis con nitidez los detalles gráficos de «Gex 64». Estas dos imágenes reflejan bien el nivel de calidad del juego.







¿Y cuáles serán las habilidades de Gex? Pues en principio las mismas que las de la mayoría de los personajes que protagonizan aventuras de este tipo: correr, trepar, saltar y atacar a los enemigos. Gex podrá hacer un giro con la cola y también dar patadas de kárate.

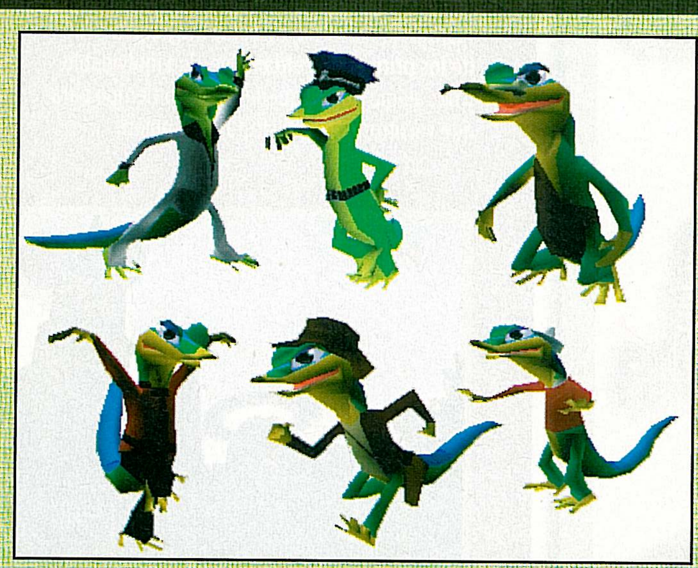


El desarrollo de «Gex» seguirá la línea que marcó «Mario 64»: escenarios en 3D, libertad de movimientos, juegos de cámaras, etc.



Con «Gex: Enter the Gecko» la Nintendo 64 añadirá un nuevo título a su lujosa lista de juegos de plataformas en 3D. En el número que viene os daremos muchos más detalles sobre él.

LOS MIL Y UN DISFRACES DE GEX



La variedad de los mundos por los que se perderá Gex hará posible que le veáis caracterizado de mil y una formas. **Se vestirá de karateka** en los niveles de las películas de Kung-fu, de **hombre prehistórico** en las fases del paleolítico, y hasta tendrá un **disfraz especial igualito al de Indiana Jones.** No es por nada, pero os confesamos que a Harrison Ford le sentaba mejor el sombrero.

¡¡Por fin hemos jug

● Nintendo ● RPG ● Diciembre (1ª semana)

¡FUIMOS LOS PRIMEROS EN PROBAR LA OBRA MAESTRA DE MIYAMOTO!

Por fin lo hemos logrado. Estamos escribiendo estas líneas casi en estado de shock, porque hace apenas unos minutos estábamos jugando a «Zelda 64» aquí mismo, en nuestra redacción. El cartucho nos llegó literalmente bajo llave (venía "encadenado" a una N64), pero es que cualquier medida de seguridad es poca para tener a salvo una joya como ésta.

Enseguida lo pusimos en marcha, la intro se nos pasó en un suspiro, y ya estaba allí **Link, dormido plácidamente en su cabaña. Esa imagen será la primera que veáis del juego,** pues nada más despertarle saldréis al exterior y allí, **en su aldea, comenzará la mayor aventura de vuestra vida.**

Por lo que hemos visto, los primeros minutos de juego bastarán para hacer honor a todo lo que os hemos venido diciendo de «Zelda 64». Nosotros apenas tuvimos tiempo de atravesar la primera mazmorra y llegar hasta el castillo de Hyrule (¡y hablar con la princesa Zelda!), pero fue suficiente para que sus gráficos causasen admiración entre todos los que estábamos reunidos. **Nos asombró la deslumbrante belleza de algunos escenarios, pero también quedamos maravillados por la soltura de los movimientos** (¡ya veréis cómo está animado el caballo Epona!). Y lo mejor de todo es que, pese a sus innumerables virtudes técnicas, siempre tuvimos la sensación de **estar muy cerca de los primeros «Zelda».** Fue algo inolvidable, y nos alegra que ya quede tan poco tiempo para que vosotros podáis disfrutarlo también.



▲ La espada y el escudo serán las armas principales de Link.



▲ Esta secuencia animada aparecerá cuando abráis un cofre.



▲ La transparencia del agua creará una intensa sensación de realismo.

▲ La belleza de los escenarios nos dejó boquiabiertos. Fijaros en la nitidez de la entrada al Templo del Tiempo, y decidnos si habíais visto algo parecido.

gado a «Zelda»!!



▲ Podréis molestar a las gallinas, pero se pillarán un mosqueo de aúpa.



▲ Una de las muchas tiendas en las que podréis hacer compras durante el juego.



▲ En el patio del castilo tendréis que avanzar sin que os descubran los guardias.





Nuestro primer contacto con «Zelda 64» nos sirvió para confirmar que la calidad de la nueva aventura de Link va a ser todavía mayor de lo que habíamos pensado.

▲ Aquí vemos a Link recibiendo la famosa Ocarina que da título al juego.



▲ Imagen para el recuerdo: Link y Zelda se conocerán al principio de la aventura.

Hagamos una pausa





*Al pausar el juego podréis moveros por una caja de menús que os **dará opción para grabar la partida** (el cartucho vendrá con batería), **consultar el mapa** para orientaros, o **equiparos con los items** que hayáis recogido.*





Una solución antigua, pero eficaz







*Algunas veces tendréis que recurrir a un **rudimentario tirachinas para acabar con los enemigos.** Será una de los items con los que podréis equiparos, y al **utilizarlo la vista pasará a ser subjetiva.***

Codemasters p[…] turbo a «Micror[…]

●Codemasters ●Carreras ●Diciembre

TAN GENIAL COMO SIEMPRE, Y AHORA ADEMÁS ESPECIAL PARA GRUPOS

En lugar de presumir de gráficos y meterse en un "embolao" 3D, el nuevo «Micromachines» para N64 **se ha centrado en la jugabilidad "multiplayer"** y ha descubierto que tres son multitud pero **ocho es un terremoto de diversión.** Tampoco es que se presente en pantalla tal y como aparecía en la caduca versión de Super Nintendo. Ahora **los gráficos son poligonales y todo adopta un perspectiva 3D,** aunque la cámara continúa "filmando" la carrera desde arriba, que para eso es la mejor óptica posible.

Pero a lo que íbamos; que **la diversión seguirá siendo el plato fuerte** de «Micromachines Turbo 64». Tanto para aventuras en solitario, como para muchedumbres de tomo y lomo. En ambos casos **os pelearéis por pillar los items que arman vuestros vehículos** con misiles, martillos neumáticos o rayos láser, mientras procuráis que los rivales no os dejen fuera de juego. Para que lo sepáis, **la carrera multijugador se celebrará a toda pantalla, sin divisiones que valgan, con hasta ocho corredores simultáneos** (a base de dos jugadores por mando de control) y con el siguiente planteamiento: el primero de la carrera maneja el scroll de pantalla, si alguno se queda atrás, adiós buenas y punto para los demás. ¿No os parece emocionante?



▲ Por fin tenemos nuestro Micromachines, y encima con una jugabilidad desbordante.



▲ Estos vehículos son muy manejables, pero cualquier error os puede costar caro.



▲ Gana el que primero cruce la meta, o... el que menos se "caiga" de la pantalla.



▲ La acción está garantizada en estas carreras. Además de correr, podréis disparar.

Los circuitos, cualquier superficie vale



Jardín: Pistas de barro, estanques, plantas y hasta bichos encontraréis.



Laboratorio: Y aquí correréis entre tubos de ensayo, tests químicos...



Playa: Oh, el mar, las conchas, esas toallas, los castillos de arena...



Cocina: Entre cereales y tenedores, con trozos de queso como rampas.



Piscina: Un poco verde el agua, pero las lanchas molan todo...

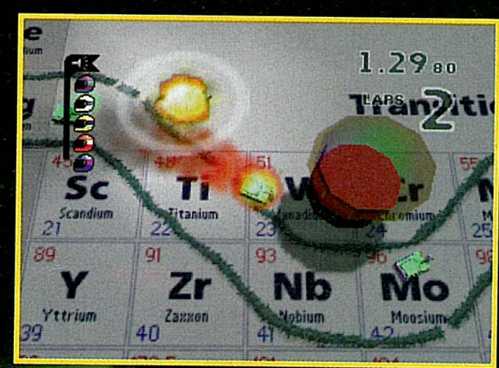
one el machines»

Micromáquinas




Por variedad que no quede: hasta 32 tipos de vehículos podréis pilotar en este MM. Desde pequeños F-1 a camiones, pasando por lanchas, buggys, jeeps...

Codemasters ha diseñado un «Micromachines» para N64 que conserva el espíritu original del juego, pero sube de vueltas en jugabilidad y adicción.

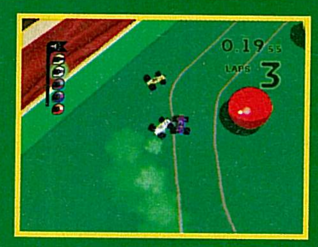


▲ No es obligatorio seguir el estrecho y serpenteante camino, pero de lo contrario podéis chocar contra algo...



▲ Os sorprenderá la velocidad que alcanzan estas micromáquinas. ¡Fijaos en la estela de estas lanchas!

¡¡Esto está lleno de trampas!!



Mesa de billar: El tapete viene de serie, el taco le armáis vosotros...





Sí, sí, los escenarios son muy originales, pero también interactivos. Y en cada uno os espera una sorpresita en forma de trampa. La leche que se ha derramado del brik os hará resbalar y chocar contra cualquier cosa, y el imán os atraerá hacia una muerte segura, y...

«Roadsters ´98», así ruge el nuevo motor de Titus

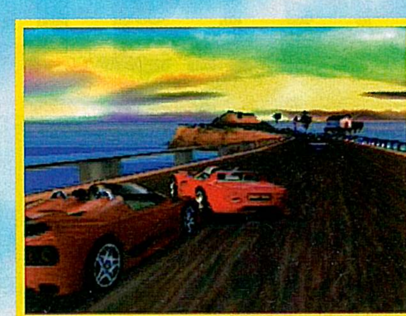
• Titus • Carreras • Nov/Diciembre

SERÁ MÁS VELOZ Y DINÁMICO QUE «AUTOMOBILI LAMBORGHINI»

Titus ha tomado buena nota de su experiencia en carretera, y por eso su nuevo juego de coches tiene lo que más gustó de «Lamborghini» y corrige lo que todos criticamos de este cartucho. Para empezar **«Roadsters ´98» utilizará un motor 3D evolucionado de «Lamborghini»**, un nuevo engine que permitirá **más coches simultáneamente en pantalla, un movimiento mucho más veloz y en general mayor dinamismo.** Esta vez los protagonistas de la carrera serán esos bonitos coches descapotables que últimamente se han puesto muy de moda, los roadsters. Ya sabéis, los **BMW Z3, Porsche Boxter o Mazda MX-5. Pues bien, hasta 20 de estos modelos** tendremos para elegir. Todos tratados con **el máximo detalle** y unos impresionantes efectos de luz y sombreado. Porque esa es otra, aunque a nivel gráfico este «Roadsters ´98» se asemeja a «Lamborghini», lo cierto es que ahora **las pistas serán mucho más variadas, tanto en aspecto como en recorrido, los colores lucirán más vibrantes** y todo aparecerá más nítido.

El juego nos invitará a recorrer **diez circuitos,** situados en diferentes lugares de Europa, más otras dos pistas ocultas. Y eso, con volantes así de lujosos, es un bombón para tu N64.

¿Que cómo se ve la vida al volante de un BMW Z3? Dentro de muy poco podréis saberlo, en vuestra N64.





▲ El nivel de detalle será muy superior al visto en «Lamborghini», pero lo mejor será la increíble sensación de velocidad.

▲ Y para que no falte de nada, también habrá un modo repetición que os permitirá ver la carrera desde "otros ojos". Impresiona, sobre todo en conducción nocturna.



▲ ¡¡Guau!! Más de 20 modelos diferentes de roadsters. Esto no me lo pierdo.

«Rogue Squadron», todo a punto para el nuevo "Star Wars"

● LucasArts ● Acción 3D ● Diciembre

SI TE GUSTÓ EL PRIMER NIVEL DE «SHADOWS OF THE EMPIRE», TE ENCANTARÁ LO ÚLTIMO DE LUCASARTS

Corren malos tiempos en el sistema Star Wars. Las primeras escaramuzas entre la alianza y las fuerzas del imperio ya han empezado, y la guerra pronto será un hecho. En mitad de las hostilidades, el **escuadrón Rogue, liderado por Luke Skywalker y Wedge Antilles, debe llevar a cabo las misiones más arriesgadas a lo largo y ancho de los 15 planetas** (algunos sacados de la filmografía, otros recolectados para la causa en comics y libros) que componen el sistema. Sea cual sea el objetivo (los habrá **variaditos: proteger un cargamento, reconocimiento de una base enemiga, escolta, rescate...**), los **combates aéreos a cara de perro** serán los protagonistas, y la acción más galáctica te lanzará a lo más alto del Universo Star Wars.

El efecto se verá multiplicado por el diseño 3D de los escenarios, la brillante definición y manejabilidad de las cinco naves (X-Wings, Y-Wings, A-Wings, Airspeeders, Snowspeeders) que podremos pilotar, y la posibilidad de controlar la acción desde un buen número de cámaras. Si a esto le añades que **«Rogue Squadron» será compatible con el cartucho de expansión de memoria** y por tanto dará opción a jugar en **alta resolución**, esto se puede convertir en un cartucho muy pero que muy interesante. El mes que viene lo descubriremos.





▲ *El ambiente, los protagonistas, la maquinaria en general del juego será muy familiar para vosotros, ¿no?*

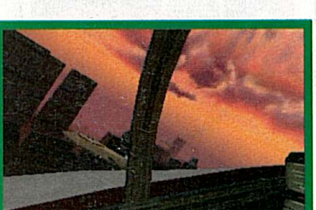


▲ *La acción transcurrirá a lo largo de 15 planetas del sistema Star Wars.*



▲ *Tendremos control total sobre las naves, y también sobre los puntos de vista.*

«Rogue Squadron» estará disponible en diciembre, de la mano de Nintendo. Será uno de los títulos compatibles con el nuevo pack de memoria.



▲ *Una de las cámaras nos permitirá seguir la acción desde la cabina.*



▲ *La definición de los gráficos será formidable incluso en el modo normal.*

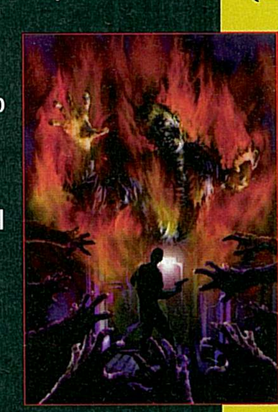


▲ *El nivel de acción será muy superior al que ofrecía «Shadows of the Empire».*

El Confidencial

➤ **Recientemente** han corrido rumores de que la versión recreativa de «Mortal Kombat 5» estaba ya en desarrollo, y que John Tobias no iba a participar en ella. Sin embargo, de acuerdo con Ed Boon, el equipo de MK no solo no ha menguado, sino que incluso ha crecido en número para trabajar en un nuevo proyecto de lucha que dicen que romperá moldes. Cuando lo acaben será momento de hablar de «MK5».

➤ **Noticia bomba:** gente que se ha pasado por las oficinas de Capcom últimamente cuenta que por allí se trabaja en un juego de zombies para Nintendo 64. ¿Una versión de «Resident Evil»? Bueno, parece que el nombre provisional del proyecto podría ser ése, pero el contenido cambiaría completamente respecto a los dos juegos de PlayStation.



➤ **En Estados Unidos hablan ya de una posible tercera parte de la saga «Cruis´n».** Si comenzamos el recorrido en Norteamérica, y ahora acabamos de tener un «Cruis´n World», ¿os imagináis dónde nos llevará la nueva entrega? Apuntad «Cruis´n Universe» como posible título, y los planetas de nuestra galaxia como escenarios de las carreras.

➤ **¿Qué os parecería una versión de «Worms 2» para Nintendo 64?** Desde el cuartel general de Team 17, los programadores del juego, han salido algunos comentarios confidenciales que indican que a lo mejor pronto tenéis a los gusanos guerrilleros haciendo de las suyas en vuestra máquina favorita. No nos vendría mal un jueguecillo así...



➤ **En EEUU está a punto de salir «NFL Blizt»,** una recreativa de fútbol americano que a lo mejor incluye un curioso invento: un adaptador para el controller pak de la N64. Parece que la gracia estaría en jugar en casa a la versión para consola, crear vuestro propio equipo y luego llevároslo al salón recreativo para competir contra el de otra persona. ¿Y eso se podrá hacer aquí?

Con «SCARS», pronto podrás correr a lo bestia

● UBI ● Carreras ● Noviembre

UNO DE LOS JUEGOS DE CARRERAS MÁS RÁPIDOS Y ESPECTACULARES QUE SALDRÁN PARA N64

Es el año 3000, y la vida no ha resultado como se esperaba. Entre otras cosas porque no la hay, al menos como la conocemos ahora. Los humanos han sido reemplazados por computadoras superinteligentes, que con el tiempo acabaron desarrollando cualidades de nuestra especie: podían sentir, sonreír, ser felices y por supuesto aburrirse. Y en esas estaban, aburridos hasta las tuercas, cuando decidieron buscarse un superpasatiempo. Algo divertido y espectacular: ¿qué tal **una carrera? Pero una a lo bestia, ¿eh? Brutal, salvaje**, con armas de por medio y la adrenalina por las nubes.

Y así parieron **«SCARS»**, **un juego de carreras de vehículos mitad máquinas, mitad animales, que encima van armados** (y pueden recoger mucho más items), y que se batirán el cobre en **ocho circuitos diferentes diseñados con desvíos, rutas alternativas y atajos.**

El primer vistazo al juego es impresionante. Su **engine 3D es poderosísimo**, y ofrece una **solidez gráfica asombrosa, una media alta y constante** de paso de imágenes, buena sensación de velocidad y **texturas detalladísimas con efectos en tiempo real de luz** y sombreado.

VIVID Image, los padres de la criatura (y creadores también de «Street Racer»), han querido **hacer un juego lo suficientemente variado**, tanto en el aspecto de los circuitos como en la técnica de conducción, o en el esquema de juego, y el resultado es bastante aceptable, sobre todo si buscas un juego de velocidad "diferente".

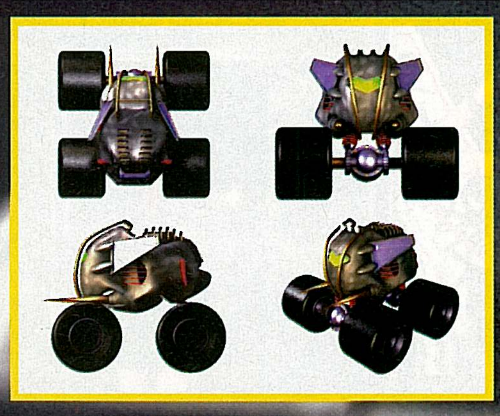


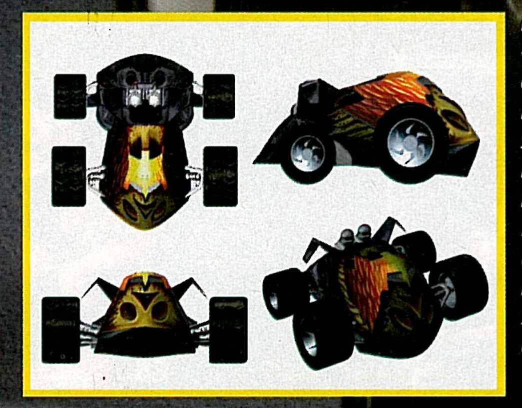
▲ Los circuitos serán muy variados. Desde un cañón desértico hasta un volcán, pasando por la jungla.



▲ Los escenarios están diseñados en 3D y ofrecen un ju luces y sombras bastante logrado. Lo mismo para los co

Un parque móvil alucinante





Los protagonistas de «SCARS» son coches diferentes. Tienen ruedas y motor, pero su forma está ***inspirada en modelos animales.*** *Pilotaréis un león, un tiburón, un rinoceronte...hasta seis bestias como las que tenéis aquí.*



▲ Las pistas esconden atajos y desvíos alternativos para que no sólo gane el mejor...



▲ En vuestro arsenal caben rayos láser, misiles, y otros items que atraparán a los rivales.



▲ Las carreras serán muy espectaculares y vendrán cargaditas de acción.

También multijugador





Ya lo sabéis. Si os mola la competición en masa, aquí podréis conectar un par o cuatro mandos y dar caña a los rivales hasta que se rindan a vuestros pies. Y recordad, aquí no hay amiguetes.

«Sylvester & Tweety» están en tu Game Boy

● Infogrames ● Aventura 3D ● Diciembre

BIT MANAGERS RECUPERA EL ESTILO "FILMATION"

Como no podía ser de otra manera, **eres Silvestre y tu objetivo en el juego será zamparte a Piolín.** Cuestión de hambruna, más que de mala leche. El argumento no es muy original, pero se compensa con una **puesta en escena soberbia,** que nos lleva hasta los tiempos de clásicos como «Monster Max». Y es que lo último de **Bit Managers para Infogrames, con permiso de la Warner,** es un aventurón que transcurre en **cinco grandes niveles diseñados en 3D,** y nos pide que localicemos objetos, movamos bloques, resolvamos puzzles y al final nos marquemos una carrera en una fase de esas de scroll peligroso. En fin, una buena combinación de tecnología, velocidad y acción.







◀ La estructura responde a dos fases en 3D por nivel, más una lineal de carreras.

Y en la fase ▶ de carreras, el scroll es el gran enemigo. Además de los obstáculos que salen al paso.



«Body Harvest» entra en a

●Gremlin ●Acción ●Noviembre

DMA POR FIN COMPLETA SU PRIMER ARCADE PARA NINTENDO 64

Para salvar la Tierra, hay que tomar medidas desesperadas. Por ejemplo **fabricarse al soldado perfecto** y después, como el que no quiere la cosa, una **máquina del tiempo.** Tú eres ese soldado, te llamas Adam Drake, y tendrás que **utilizar la crono-máquina para saltar de una época a otra hasta dar con el origen de los aliens** que nos están aniquilando.

Precisamente en Grecia, en el año 1916, empezará tu viaje por este «Body Harvest», una **aventura de acción situada en gigantescos mundos diseñados en 3D.** La misión será eliminar a todo bicho viviente, haciendo uso de las **doce armas disponibles, de los variados vehículos** (desde furgonetas a helicópteros) que habrá en cada nivel, y de los **diálogos con más de 50 personajes** que nos darán pistas o nos descubrirán zonas secretas. Si estás preparado, no olvides que esto va muy en serio...



▲ El parque de vehículos será muy amplio. Desde coches o barcos, hasta aviones.

▲ El juego mezclará una carga brutal de acción con otra de exploración.

◀ Viajaremos a diferentes épocas históricas, y recorreremos todos los continentes. Será un juego con historia.

◀ Este es el aspecto de los enemigos que nos esperan en «Body Harvest», aliens mutantes con caras de malas pulgas.

«Body Harvest» será uno de esos arcades de destrucción masiva; estilo «Blast Corps» pero con aliens...


Los escenarios estarán en 3D y garantizarán total libertad de movimientos. La necesitaréis.

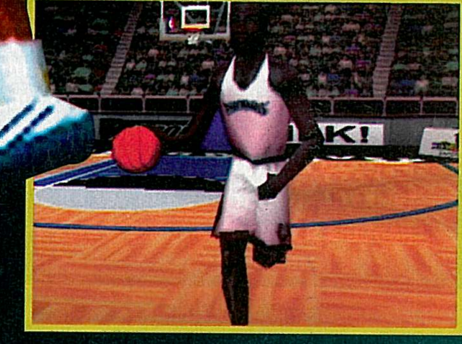
DMA se estrena en N64 con un juego diseñado a la medida de las posibilidades de la máquina. Sin límites.

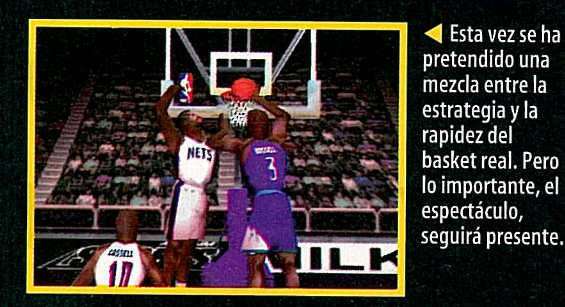
«NBA Jam 99», en diciembre

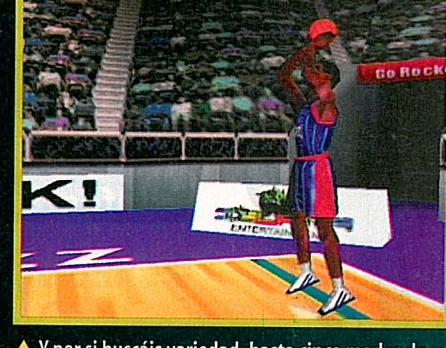
●Acclaim ●Basket ●Diciembre

SE ACERCA LA NBA EN ESTADO PURO

Decir que **el nuevo Jam ha dejado a un lado el arcade-espectáculo** para caer en las fauces de la simulación-espectáculo es fácil. Lo difícil ha sido llevar a cabo el trabajo, completísimo y detallado a tope, que hay tras esa frase. Lo fácil es que Jam 99 presente los **29 equipos de la NBA** (más sus estadios) en forma de un cinco-contra-cinco, y lo difícil es poner en marcha **300 jugadores poligonales** con sus **rostros reales**, concederles un total de **500 movimientos de motion-capture**, incluso **reproducir el estilo y los movimientos inconfundibles de los mejores jugadores de la NBA**. A esto podéis añadirle gráficos alta resolución y una hora de voces (yanquis) de alta calidad. Es difícil, pero no imposible.

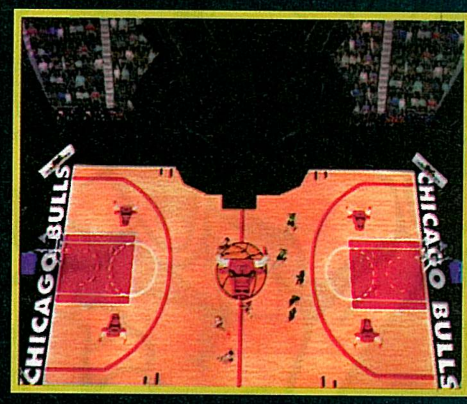

La promesa es que todos los jugadores aparecerán con su cara de verdad. Ya lo veremos.


Esta vez se ha pretendido una mezcla entre la estrategia y la rapidez del basket real. Pero lo importante, el espectáculo, seguirá presente.


Y por si buscáis variedad, hasta cinco modos de juego, incluido un concurso de triples.


Este Jam 99 será tan real, que ha copiado los movimientos más conocidos de los jugadores más populares.

El juego incluirá un completo "manager" que nos permitirá controlar los salarios de los jugadores.



La ambientación os trasladará a los escenarios reales. En cada estadio sonará la música y gritos de ánimo de la afición correspondiente.

Tras «Top Gear Rally» llega

• Midway • Carreras • Febrero 99

BOSS GAMES Y MIDWAY DISEÑAN UN «GRAN TURISMO» PARA NINTENDO 64

Después de «Top Gear Rally», los chicos de Boss decidieron partir de cero para diseñar su próximo juego de coches. Su objetivo: algo más rápido y equilibrado.

Fue entonces cuando surgió la idea de «GT World Tour», título aún provisional de la que será la mejor "versión" de «Gran Turismo» diseñada para N64. Aunque lo suyo sería evitar las comparaciones, incluso con el TGR. Primero porque pilotaremos otro tipo de coches, y segundo porque la tecnología ha evolucionado muchísimo. Tanto como para presentar hasta **8 vehículos a la vez en pantalla** sin que se ralentice lo más mínimo. Y tanto como para que quepan 10 circuitos diferentes, cada uno con tres variaciones más el obligado modo espejo. A pesar de que el juego aún está algo verde, ya se puede apreciar algo de lo que os decimos. Incluidas todas las técnicas (mip-mapping, efectos dinámicos de luz...), que permite la consola. Y apretaos los cinturones, porque éste será otro de los juegos compatibles con el modo alta resolución.



«Bugs Bunny & Lola Bunny» en tu portátil

• Infogrames • Plataformas • Diciembre

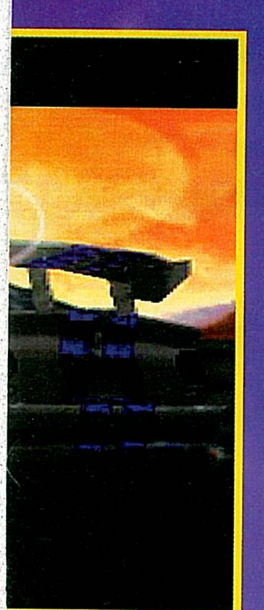
UN ARCADE SIMPÁTICO, DIVERTIDO Y DESENFADADO

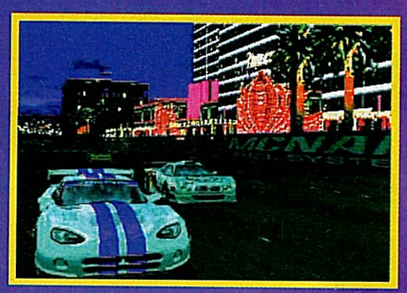
Una mañana, Bugs y Lola Bunny se despiertan con la horrible visión de que no queda ni una sola zanahoria en el jardín...

Menuda pesadilla, amigos. ¿Y quién habrá tenido las narices suficientes para hacerlo? Un vistazo les bastó para averiguar que Marvin el Marciano, Taz y otros chicos de la Warner andaban metidos en el ajo. Pero los tíos se han encerrado en el estudio de cine, así que allí es donde se supone que estarán las zanahorias....

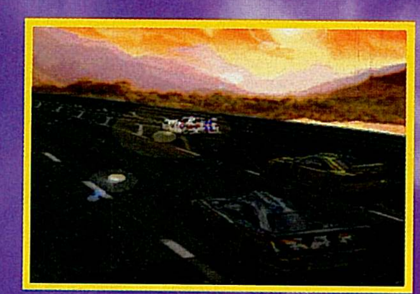
A Bugs y señora les esperan **cinco mundos de arcade plataformero**, divididos en dos fases de búsqueda y otra más de scroll a la carrera. Todas son lineales, aunque la complicación irá más allá del salto largo. De hecho en más de una ocasión tendrán que **intercambiar los papeles (podemos elegir en cualquier momento con cuál de los dos seguir la aventura)** para sortear los obstáculos. En fin, todo sea por una zanahoria.

«GT World Tour»



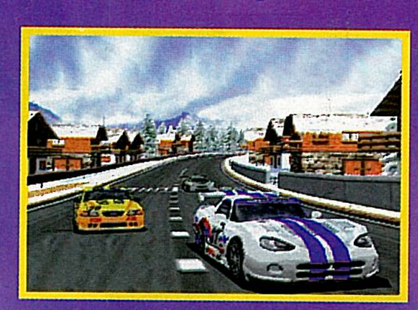


Los coches serán modelos reales, tratados con unas texturas perfectamente detalladas.

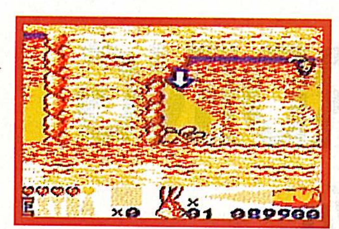


A pesar de estos contundentes gráficos, la sensación de velocidad será magnífica.

«GT World Tour» será uno de los juegos de coches del 99. Tanto por su aspecto como por la sensación de velocidad que promete.



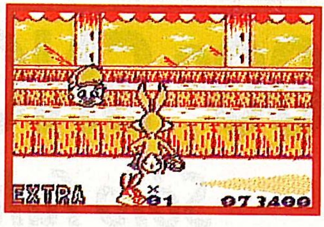
Para empezar a correr habrá que firmar antes con un equipo, que nos proporcionará un coche.



Mientras Bugs es capaz de cavar en el suelo con una facilidad pasmosa...



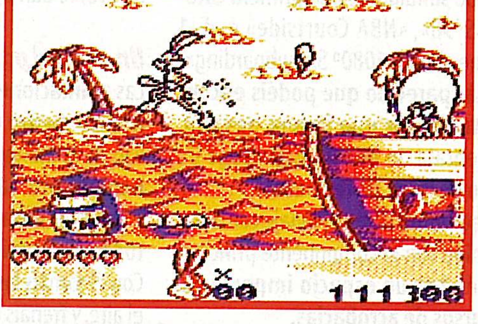
...Lola utilizará el paraguas para no despeñarse desde lugares elevados.



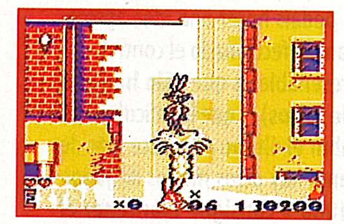
Si completamos la palabra EXTRA, entraremos en una divertida fase de bonus.



Una de las zanahorias que encontraréis en el decorado os permitirá volar muy alto.



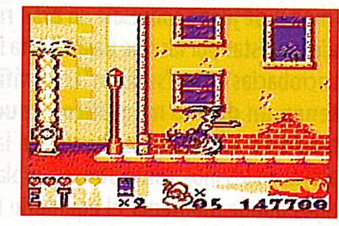
Las fases de scroll son de lo más movido. En ésta tenemos que correr para evitar que nos pille el barco.



Aquí estamos en la ciudad, donde hasta las alcantarillas pueden ayudarnos.



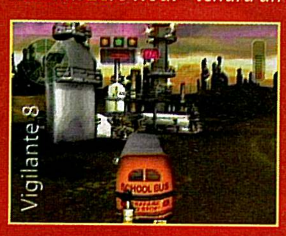
Tendremos que completar una fase para poder entrar en la siguiente.



Las animaciones están muy logradas, como ésta de Lola corriendo a toda prisa.

MÁS CARTUCHOS EN MODO ALTA RESOLUCIÓN

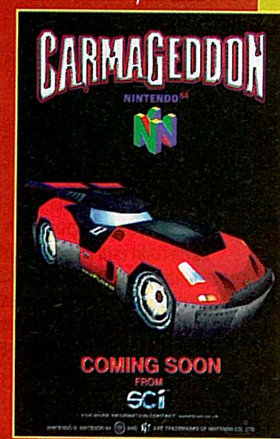
Parece que **el cartucho de expansión de N64** se va a poner de moda muy pronto. Ya habéis leído las maravillas que va a producir en **«Turok 2»** y en **«Rogue Squadron»**, y ahora además podéis añadir otros dos títulos a la lista. **Eurocom** ha confirmado que **«Duke Nukem: Zero Hour»** tendrá un modo de alta resolución opcional, que además funcionará en las batallas multijugador. Y el siguiente será **«Vigilante 8»**, una mezcla de conducción y shoot 'em up que también incorporará **"hi-res"** y, ya que estamos, otro tipo "deathmatch" más uno de colaboración para dos jugadores.



Vigilante 8

PRÓXIMO LANZAMIENTO DE «CARMAGEDDON»

SCI ha anunciado el lanzamiento de **«Carmageddon»** para primeros del año que viene. Queda por tanto confirmado que este violento arcade de conducción aterrizará por fin en N64, aunque no sabemos si con las mismas dosis de "gore" o un poco más tranquilo que el original. Sólo podemos deciros que será una mezcla entre las dos entregas que hay ya disponibles para PC. Pronto tendremos nuevas noticias.



ESTÁ AL CAER EL PRÓXIMO DEPORTIVO DE ACCLAIM

Se trata de **«Quarterback Club 99»**, el fútbol americano de Acclaim, que por lo visto también será **compatible con el pack de expansión**. En este caso la memoria extra no se utilizará para conseguir gráficos de alta resolución (en todo caso estará en ese modo), sino para acelerar la respuesta del juego. La idea es que **el código de «QBC 99» se cargue en la memoria extra**, y así se agilice la gestión de movimientos y animaciones. Llegará en noviembre.



TERCERA ENTREGA PARA GAME BOY DE «BUST-A-MOVE»

Más «Bust-A-Move». Si el mes pasado os informábamos de la tercera entrega para N64, ahora le ha tocado a Game Boy. «Bust-A-Move 3» llegará en breve a la portátil para ponerla patas arriba con su jugabilidad.

En «1080º» podéis vivir las carreras desde tres perspectivas diferentes. *La elección está entre una vista con la cámara más alta y alejada de los corredores (arriba), otra que se sitúa detrás (centro) y es la más jugable, o una tercera totalmente subjetiva (abajo), en la que el control se vuelve un poco más difícil.*

NINTENDO 64
NINTENDO
SNOWBOARD
96 MEGAS
6 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



1080º SNOWBOARDING

Sólo falta sentir el frío

Poco a poco, la serie deportiva de Nintendo está acumulando una lista de simuladores de primera categoría. A títulos como «ISS´98», «NBA Courtside» o «F-1 World Grand Prix» se les une ahora «1080º Snowboarding», un **cartucho que es lo más parecido que podéis encontrar a bajar sobre una tabla por una ladera nevada.** Además, aquí tenéis la ventaja de que no hay riesgo de caídas, roturas de piernas o de coger un resfriado.

Las carreras de velocidad contra otro personaje controlado por la CPU o por un amigo son el componente principal del juego, aunque también hay un **espacio importante reservado para los concursos de acrobacias.**

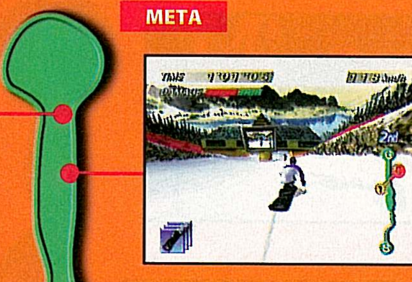
En todos los modos de juego sobresale un **afán realista** que alcanza desde las pistas por las que bajáis hasta las animaciones de las acrobacias de los "surferos". **Los gráficos de los circuitos tienen un diseño magnífico y muestran efectos espectaculares:** tan pronto os hundís en la nieve virgen que os salpica en los ojos, como atravesáis placas de hielo como espejos donde mantener el equilibrio resulta bastante complicado. Además, los **cambios del clima y de la luz (es posible correr de día, al atardecer o por la noche)** le dan un toque todavía más real a los recorridos.

Un control para caerse de espaldas

Las **animaciones de los corredores también han sido minuciosamente reproducidas** (caídas, giros, piruetas, etc.), y van de la mano de **un control que es de lo mejorcito que hemos visto.** Salvo los saltos, que se realizan con el botón A, y la aceleración, que se logra agachándoos con el botón Z, todos **los movimientos están centrados en el joystick.** Con él tomáis las curvas, enderezáis la tabla cuando estáis en el aire, y frenáis colocándoos en perpendicular a la bajada. Si jugasteis a «Wave Race» os podáis hacer una idea aproximada de hasta qué punto han perfeccionado el control.

El único inconveniente reseñable es que **sólo hay seis circuitos (más dos pistas de saltos),** y que la dificultad no es tan alta como para que abrir el último os cueste más de un par de semanas. Pero como hay otros modos de juego igualmente interesantes, **«1080º» consigue mantener el interés bien alto durante bastante tiempo.**

CRYSTAL LAKE: Un comienzo muy rápido





La última recta que lleva a meta tiene unas rampas de madera. Si saltáis por ellas perdéis tiempo, así que tratad de evitarlas.



Al llegar aquí tenéis que atravesar un puente con un pilar en el centro. Elegid rápido por qué lado vais a cruzarlo.



El camino de la derecha es uno de los puntos más rápidos de "Crystal Lake". Cuando acaba, girad rápido a la izquierda para seguir adelante.



Aquí hay un desvío a la derecha que os lleva por un camino más rápido. Tenéis que pasar junto a la casa para tomarlo.



En este punto llega uno de los puntos clave del circuito. Es un salto muy grande, y aterrizar bien es fundamental para ganar.

La salida es bastante rápida. Hay unos bancos de nieve al inicio, pero después os podéis embalar. Si trazáis bien las curvas alcanzáis gran velocidad.

CRYSTAL PEAK: Aquí llegan las curvas





Al igual que en el circuito anterior, en la última bajada hacia la línea de meta os encontráis con unas rampas. Evitadlas para no perder tiempo.



Ésta es una de las zonas más peligrosas del circuito. Tenéis que superar una zona llena de bañeras que os hacen saltar por los aires.



Antes de llegar a este punto la carretera se bifurca. Procurad tomar el camino de la derecha, porque como veis el de la izquierda está helado.

Frenad un poco aquí para que la velocidad no os lleve contra la valla de la izquierda y así podáis entrar en el próximo tramo estrecho.



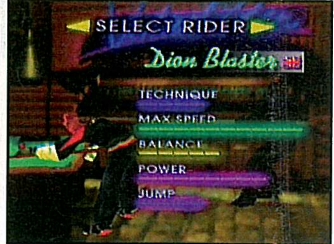
La mejor forma de superar el primer tramo del circuito es ir sobre estas cornisas de roca. Así evitáis seguir el camino a través del cañón.



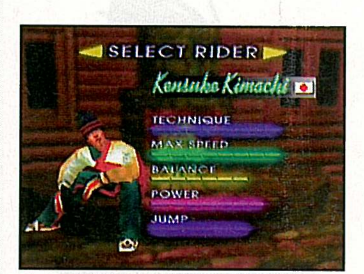
A esta altura del recorrido, la pista se inclina, y la velocidad sube mucho. Tenéis que anticipar bien la serie de curvas seguidas que se avecina.

Ricky Winterborn: *Este canadiense es el mejor en técnica y saltos. Muy bueno en los concursos de acrobacias.*

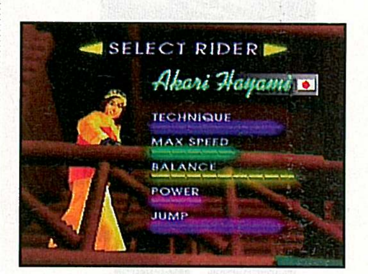
Rob Haywood: *Es el más equilibrado en todos los aspectos. El piloto ideal para los principiantes en el juego.*



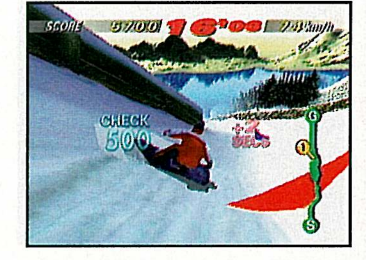
Dion Blaster: *El "snowboarder" inglés es el más rápido de todos, pero falla algo en los saltos y no mantiene bien el equilibrio.*



Kensuke Kimachi: *No destaca en ningún aspecto específico, pero es capaz de hacer un buen papel en cualquier competición.*



Akari Hayami: *Esta chica no es un as de la velocidad, pero su equilibrio y la técnica que posee la hacen imbatible en las acrobacias.*



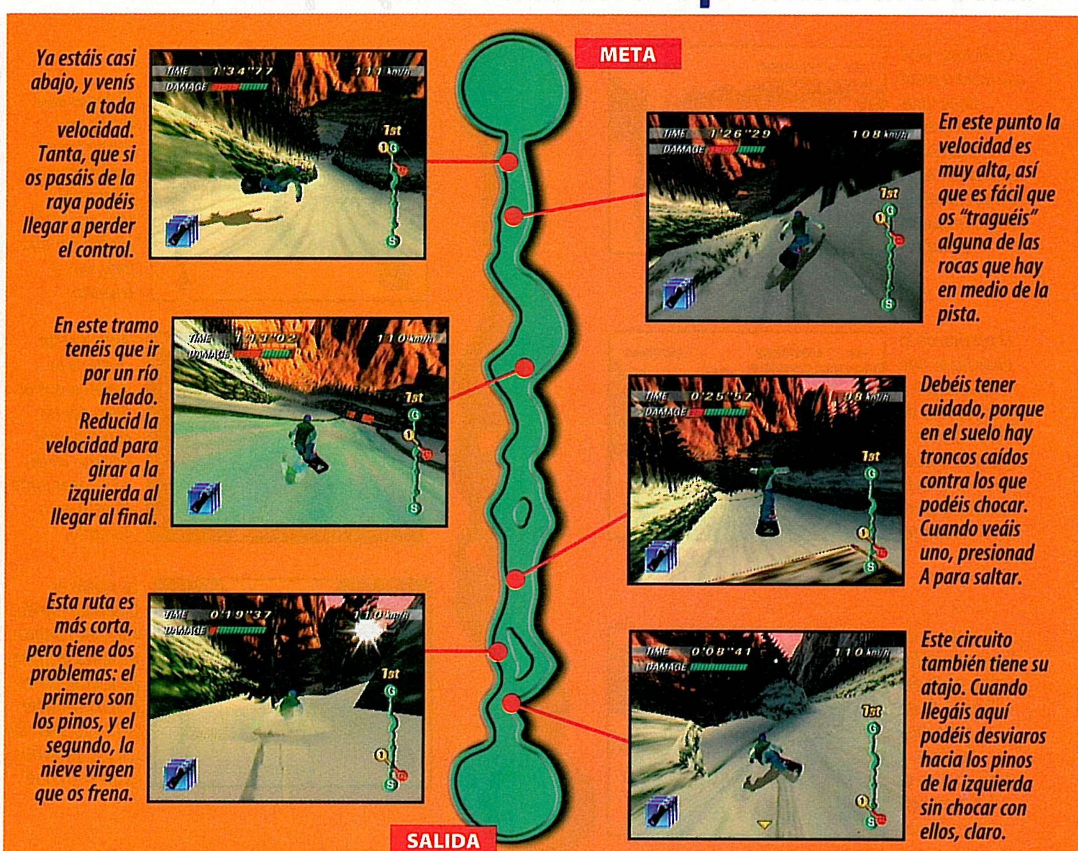




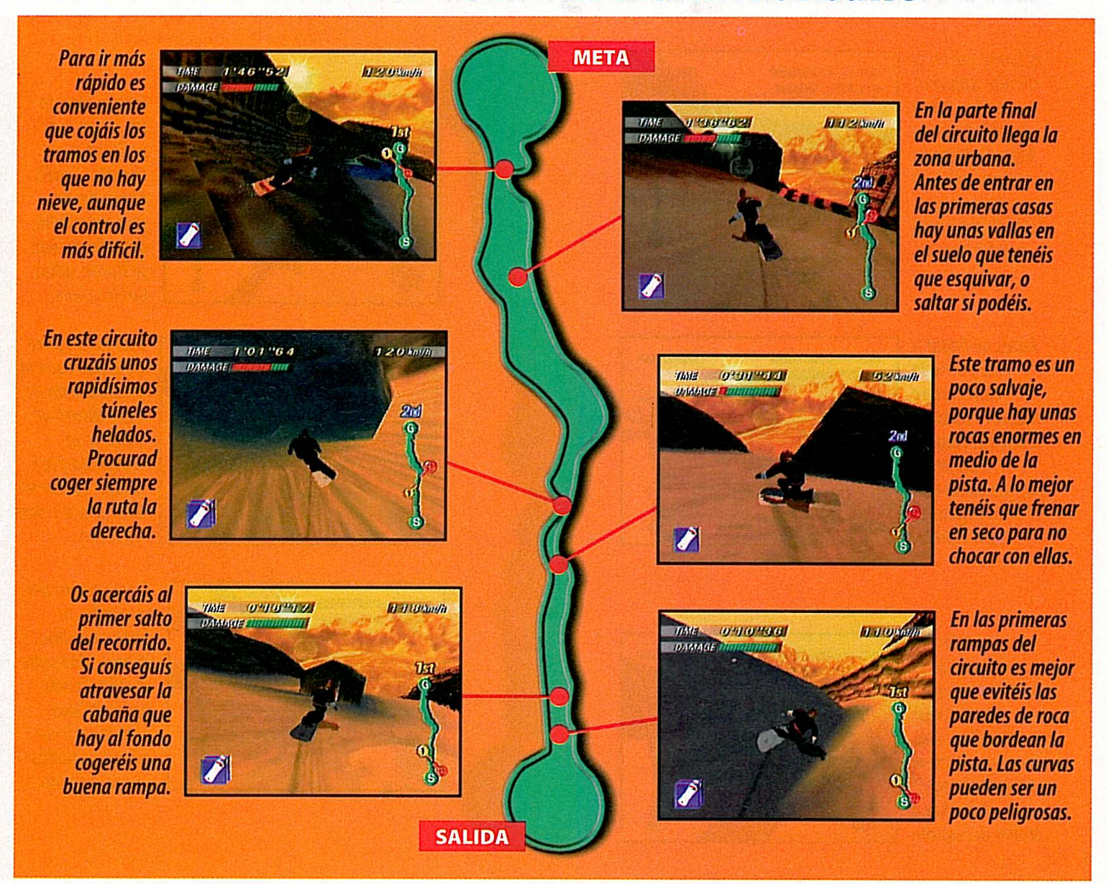
El modo contest *es una competición por puntos que combina velocidad y acrobacias. En los circuitos tenéis que ir haciendo slalom entre unas banderas mientras el tiempo corre en vuestra contra. Cada bandera superada añade segundos al reloj y puntos al contador. Cuando llegan las acrobacias, tenéis que encadenar varias en el aire para puntuar bien. La suma total es la que al final va al ranking de los mejores.*



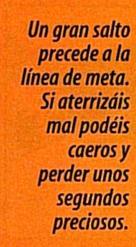
GOLDEN FOREST: Cuidado con los pinos



MOUNTAIN VILLAGE: Un circuito casi urbano



DRAGON CAVE: Sólo para expertos





Un gran salto precede a la línea de meta. Si aterrizáis mal podéis caeros y perder unos segundos preciosos.



Ésta es una de las virguerías del circuito. Después de atravesar una cabaña os deslizáis por este estrecho raíl elevado.



Cruzar este puente de madera es fácil si conseguís entrar en él con la tabla bien orientada.





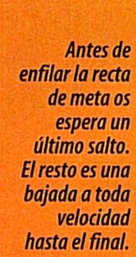
Este tramo es uno de los más difíciles del circuito, porque el camino se estrecha y tenéis que pasar por un pasillo entre dos paredes de roca.



Para entrar en este túnel tenéis que coger mucha velocidad y salvar con un salto el desnivel que hay antes.

Las primeras curvas del recorrido asustan a cualquiera. Tenéis que frenar a tope para tomarlas sin saliros y caer por el precipicio.

DEADLY FALL: Máximo riesgo







Antes de enfilar la recta de meta os espera un último salto. El resto es una bajada a toda velocidad hasta el final.



¿Habéis visto esta rampa? La cuesta se vuelve muy pronunciada cuando llegáis a esta zona, y no es raro que os caigáis.





La nieve virgen y los pinos también están presentes aquí. Debéis tenerlos en cuenta al saltar.



La parte central de la pista es la más directa aquí, pero también la más peligrosa. El paso es así de estrecho.



Vuestro rival en este circuito es un corredor plateado, y el menor fallo supone perderle de vista.



El primer tramo de "Deadly Fall" es un glaciar abierto. El desnivel es muy grande, y no hay una ruta fija por la que bajar. Vosotros elegís.

Modo dos jugadores: *Son carreras a pantalla partida que se desarrollan en los mismos circuitos que las individuales.*





Modo "time attack": *Vuestro único enemigo es el cronómetro. Podéis correr contra vuestra propia sombra para mejorar el récord de cada circuito.*





Modo "training": *Sesiones de entrenamiento para perfeccionar las acrobacias en un tubo (half-pipe) o en una bajada libre con rampas para saltar.*



La elección de tabla también es importante en «1080º». *Cada corredor tiene una que aparece por defecto y es la que mejor se ajusta a sus cualidades, pero podéis cambiarla por otras que mejoren algunos aspectos determinados. Después podéis elegir también la posición de bajada, con los pies mirando a la izquierda ("goofy") o a la derecha ("regular").*

El Análisis

GRÁFICOS  95

Las texturas de la nieve son de seda, y los fondos pasan a toda velocidad. El perfil de los circuitos y los cambios de clima son todo realismo.

MOVIMIENTOS  95

Animaciones espléndidas, reacciones inmediatas y velocidad muy alta. Si añadimos las acrobacias, el resultado es completísimo.

SONIDO  93

Vibrante banda sonora en la intro y los menús, aunque la intensidad baja un poco durante las carreras.

JUGABILIDAD  96

El control es sencillamente genial. Muy intuitivo y sin complicaciones. La visibilidad disminuye en las partidas a dos jugadores.

ENTRETENIMIENTO  93

Mientras dura, el modo "match race" es lo más divertido. La mezcla de carreras y acrobacias del "contest" también nos ha encantado.

***TOTAL* 94**

- *«1080º Snowboarding» no es un juego sólo para aficionados a este deporte. Es* **un gran juego de carreras** *que puede divertir a todos los públicos.*
- *El principal modo de competición se hace un poco corto. Seguramente* **hubieran hecho falta algunos circuitos más** *para alargarlo.*
- *El* **estupendo control** *es la guinda de un pastel lleno de realismo en el que también se incluyen los gráficos, las animaciones y el sonido.*
- *Las* **acrobacias garantizan el lado espectacular** *del snowboard. Los concursos por puntos son una alternativa diferente a las carreras de velocidad.*

SI NO QUIERES CORRER, PRUEBA LAS ACROBACIAS

El **modo "trick attack"** *es la gran alternativa a las carreras de velocidad. Se trata de un* **concurso de acrobacias** *en el que la puntuación final depende de la dificultad y de la cantidad de piruetas que logréis encadenar.*



Lien Air: B *Es la acrobacia más sencilla, pero también la que menos puntúa.*



Stalefish: ● + B *El "surfero" agarra la parte de atrás de la tabla.*

Indy: ● + B *Consiste en agarrar el borde de la tabla con la mano trasera.*



Mute Grab: ● + B *Hay que coger la tabla con la mano de delante.*

Indy Nose Bone: ● + B *Es parecido al Indy, pero con las piernas más rectas.*



Tail Grab: ● + B *Se coge la parte de atrás de la tabla. Espectacular y sencillo.*

Stiffy: ● + B *Exige flexibilidad. Las piernas deben estar estiradas a tope.*



Tweak: ● + B *En este movimiento os ponéis casi horizontales al suelo.*



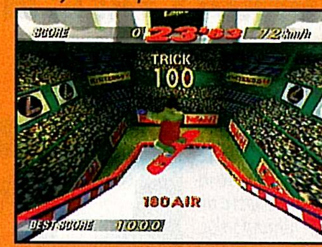
Method: ● + B *Se coge la tabla y se pone la cabeza a su altura. Fácil, ¿no?*



Nose Grab: ● + B *Se coge el frente de la tabla y a aterrizar lo mejor posible.*



Shifty: ● + B *Un giro en el aire fácil de hacer y con una puntuación excelente.*



180º Air: R + ● **360º Air:** R + ○
540º Air: R + ○, R + ●
720º Air: R + ○, R + ○ + B
900º Air: R + ○, R + ○ + B, R + ● + Z
1080º Air: R + ○, R + ○ + B, R + ○ + B + Z

El realismo de «1080º» alcanza cotas increíbles. En este simulador podéis disputar las más emocionantes carreras de snowboard, o participar en unos concursos de acrobacias que os pondrán los pelos de punta.




Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE
All Star
Tennis
99
Waialae
Country Club
TRUE GOLF CLASSICS
INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 98
www.nintendo.es
WAVE RACE 64
1080°
TenEighty
SNOWBOARDING

CONCURSO 1080° Ten Eighty SNOWBOARDING

NINTENDO 64

Pistas heladas, "bañeras", frío, emocionantes bajadas por nieve virgen, ¿a qué te recuerda esto?

Estamos seguros de que ya echas de menos una buena bajada con tu tabla de snowboard en tu estación de esquí preferida. En Nintendo Acción sabemos lo que te gusta y por eso te hemos preparado un concurso para que te hagas con el mejor equipo de cara a la próxima temporada.



www.nintendo.es





CuPóN dE PArTicIpACIóN

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C. Postal

Teléfono

Respuestas:

1-

2-

3-

Bases del concurso «1080° Snowboarding»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO 1080° SNOWBOARDING

2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerá UNA, que será premiada con el siguiente lote de premios: Tabla de snowboard Rossignol, fijaciones, botas, cazadora, sudadera y camiseta de Tommy Hilfiger, y un cartucho de «1080° Snowboarding». Se elegirán TRES más que recibirán un lote de cazadora, sudadera y camiseta de Tommy Hilfiger, y juego de «1080° Snowboarding». Y por último, QUINCE ganadores más que recibirán una camiseta de Tommy Hilfiger y un juego de «1080° Snowboarding». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos entre los días 20 octubre y 30 de noviembre de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Diciembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista Nintendo Acción.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

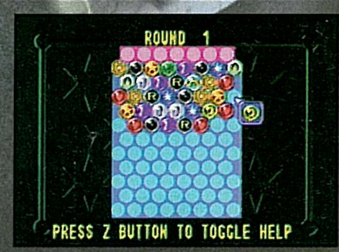


¡Regalamos!
Primer Premio: Tabla de snowboard Rossignol, fijaciones y botas, cazadora, sudadera y camiseta de Tommy Hilfiger, más cartucho de «1080º Snowboarding».
3 Lotes de: Cazadora, camiseta y sudadera de Tommy Hilfiger, más cartucho de «1080º Snowboarding».
15 lotes de: camiseta de Tommy Hilfiger y cartucho de «1080º Snowboarding».
Para participar,
averigua las respuestas correctas a las siguientes preguntas:
1) Uno de estos circuitos no pertenece al juego, ¿sabrías decirnos cuál?
a- Crystal Peak
b- Deadly Fall
c- Freezeezy Peak
2) ¿Cómo se llama la acrobacia que consiste en agarrar la parte delantera de la tabla?
a- 180
b- Nose Grab
c- Triple salto mortal
3) ¿Cuántas tablas de snow hay disponibles de inicio en el juego?
a- 10
b- 20
c- 8
Los artículos de Tommy Hilfiger no están a la venta. Material promocional.
Lamar is a Trademark of Lamar Snowboards, Inc.
Photo: Aaron Sedway. Photo: Steve Astephen.
NINTENDO64
1080° SNOWBOARDING
PAL VERSION
Nintendo
Tabla snowboard Rossignol Impérial:
• Shape direccional, cola reforzada
• Construcción en sandwich con núcleo de madera
• Peso: 3050 g./158
• Altura: desde 140 hasta 164 cm.
• Anchura: 248mm/158
Fijación Rossi Anatomic:
• Caja aluminio más ligero y sólido
• Spoller High Back rígido
• Strap ancho en zona del empeine
Bota Roc Star F3:
• Flex nº 3
• Piel sintética refuerzo caucho
ROSSIGNOL









En los seis modos de juego de «Bust-A-Move 3» *os vais a encontrar muchas novedades. Podéis elegir personaje, echar partidas a cuatro y hasta construir vuestras propias pantallas burbuja a burbuja.*





El colorido y la alegría siguen siendo la nota característica del puzzle de Acclaim. Los fondos digitalizados le dan mucho realce a las pantallas, y se han añadido unas animaciones simpáticas a los personajes que manejan vuestra flecha. El sistema de juego sigue siendo el mismo, aunque parece que ahora tenéis más tiempo para maniobrar.





BUST-A-MOVE 3

Las burbujas se marcan un triple

NINTENDO 64
ACCLAIM-TAITO
PUZZLE
64 MEGAS
6 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO



Las burbujas de Acclaim han batido un récord de velocidad: ya tienen lista la tercera parte de su juego cuando hace apenas cuatro números estábamos comentando la segunda en estas mismas páginas.

En aquella ocasión hacíamos una serie de sugerencias que debía haber incluido el juego, y parece que los programadores nos han oído, porque las han incorporado a esta nueva entrega. Entonces pedíamos **mejores animaciones**, aun conociendo las limitaciones de un puzzle como éste, y ahora **podemos jugar con varios personajes,** e incluso ver a las burbujas girar sobre sí mismas. También echábamos de menos un poco más de margen para resolver cada pantalla, y nos lo han dado, con lo que **la jugabilidad gana bastante.**

Pero las novedades de «Bust-A-Move 3» van más lejos, y esta vez no vamos a ponernos medallas, porque a nosotros no se nos habían ocurrido: ahora **tenéis un editor para diseñar vuestras propias pantallas,** y también existe un **modo para cuatro jugadores simultáneos.** Todo hace que la tercera parte supere a su antecesora, aunque **nos parece un poco fuerte que hayan dejado pasar tan poco tiempo** entre una versión y otra.



El Análisis

GRÁFICOS **84**
Se mantienen el colorido y los fondos digitalizados. Añade animaciones y un modo a cuatro resuelto extrañamente en horizontal.

MOVIMIENTOS **81**
Son prácticamente los mismos que los del juego de toda la vida. De vez en cuando aparecen algunas burbujas que provocan un efecto diferente al de las normales.

SONIDO  **83**
La música es muy nerviosa, y los personajes emiten unos chillidos estridentes. Todo, en general, va en un tono bastante alegre.

JUGABILIDAD  **90**
Se sigue controlando mejor con el pad que con el joystick. Ahora te deja un margen de acción un poco más amplio en cada pantalla.

ENTRETENIMIENTO  **92**
El planteamiento no ha cambiado, pero ahora hay más modos de juego para elegir. Y uno de ellos,el de cuatro, riza el rizo de la diversión.

TOTAL **88**


CENTRO MAIL
www.centromail.es
ESTA TARJETA TE ABRIRÁ MUCHAS PUERTAS
CENTRO MAIL
www.centromail.es
LARA CROFT
1204 2578 1245
¿AUN NO TIENES TU TARJETA CENTRO MAIL? NO ESPERES MÁS. DISFRUTA YA DE LAS NUMEROSAS VENTAJAS QUE TE OFRECE: DESCUENTOS, PROMOCIONES ESPECIALES, EVENTOS RESTRINGIDOS A SOCIOS... RELLENA TU SOLICITUD Y ENTRÉGALA EN TU CENTRO MAIL. RECIBIRÁS GRATIS Y EN CASA LA TARJETA QUE TE ABRIRÁ LAS PUERTAS A OTROS MUNDOS...

Bomberman tiene una misión bien clara en su nueva aventura: *rescatar a la princesa Millian. El juego se desarrolla a lo largo de cinco planetas, y en vuestro viaje os encontráis con diferentes secuencias de animación que os narran el argumento.*

BOMBERMAN HERO

Plataformas con carga explosiva

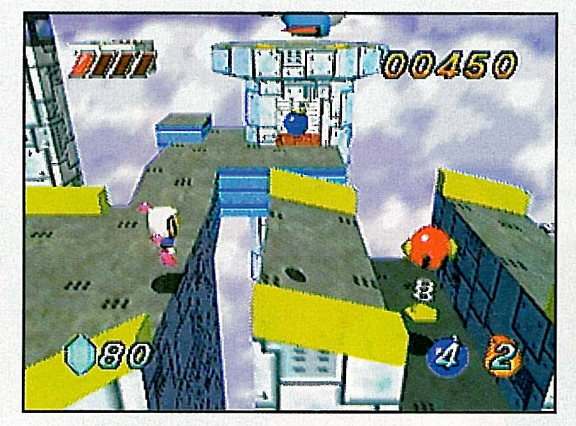
NINTENDO 64
NINTENDO
HUDSON SOFT
96 MEGAS
5 MUNDOS
BATERÍA: SÍ



En su **segunda aventura** en la Nintendo 64, el héroe que se ganó la fama a fuerza de bombazos se adentra de nuevo en unos mundos en tres dimensiones cuyo diseño recuerdan a los de un tipo bigotudo que trabaja de fontanero, ¿os suena? Sin embargo, el planteamiento de juego ha cambiado con respecto al debut de Bomberman, porque **ahora nuestro héroe no os hace pensar tanto como entonces, sino que le tiran más las plataformas, los saltos y, por supuesto, la acción explosiva.** El bombardero sigue haciendo gala de una gama variada de ataques que incluye bombas normales, múltiples o a control remoto, y además **en ocasiones incluso se anima a conducir unos vehículos muy apañaditos que le añaden variedad a la acción.**

Cinco planetas con viaje de ida y vuelta

A este tipo de juegos siempre se les supone libertad de movimientos, pero en este caso os veis **limitados por el diseño de los escenarios,** que os hace caminar siempre en la dirección fijada. El sistema de avance es otra de las novedades, porque los **cinco planetas del juego incluyen niveles secretos,** y si no los encontráis a la primera tenéis la posibilidad de visitar de nuevo cada fase. Pero **hay algo que falla en «Bomberman Hero», y tiene que ver con su falta de chispa.** No sabemos si se ha buscado imprimirle al juego un talante infantil, pero el caso es que eso ha llevado a los programadores a **plantar unos enemigos demasiado facilones** que a la hora de la verdad rebajan la tensión y el interés. Tampoco la mecánica atrapa por su profundidad, a pesar de que **llega a hacerse entretenido.** Además, hablar de Bomberman siempre ha sido hablar de batallas multi-jugador, y aquí **no hay modo versus** que valga. Por eso la aventura nos ha parecido **un poco descafeinada.**









Al final de cada fase tenéis que enfrentaros con un jefe. *Estos indeseables os encierran en su escenario y desarrollan todo tipo de ataques contra Bomberman. Para derrotarlos, lo mejor es estar siempre en movimiento y, sobre todo, afinar bien la puntería con las bombas.*



En el planeta Mazone Star os espera Louie. Podéis atravesar la fase montados en él.



En niveles como éste podéis girar la cámara parcialmente para ver lo que viene después.

En su nueva aventura, Bomberman no os hace pensar tanto como en la primera. Ahora le tiran más las plataformas al estilo Mario o Banjo.



Hay escenarios de todo tipo. Éste es de lava, pero también los veréis de nieve, galácticos...



En el juego, Bomberman debe enfrentarse varias veces a Nitros, un jefe intermedio.



El diseño de los escenarios os obliga a avanzar siempre en la dirección que os fijen.

¡Bomba va!







La personalidad de Bomberman va unida inseparablemente a sus bombas. En «Bomberman Hero» podéis poner ***bombas simples, lanzarlas en grupos de cuatro*** *manteniendo el botón B, o coger un poder para usarlas con* ***control remoto.***

Por tierra, mar y aire









Bomberman se ha adaptado a los tiempos modernos en su nueva aventura. En algunos niveles decide que es hora de dejar de ir a pie, y se monta en unos vehículos especiales de lo más fardón. El ***Bomber Slider (1) es un patín*** *con un ataque-giro; el* ***Bomber Marine (2), un submarino torpedero;*** *con el* ***Bomber Copter (3) puede elevarse*** *y dejar caer bombas, mientras que el* ***Bomber Jet (4) es un cohete*** *que dispara misiles.*

El Análisis

GRÁFICOS  84

Hay unos 60 niveles, y los escenarios son bastante variados. Los enemigos quizá se repiten un poco más de la cuenta.

MOVIMIENTOS  85

Esta vez Bomberman no sólo pone petardazos. También salta, trepa y hasta puede montar en cuatro vehículos especiales.

SONIDO  65

La música que suena durante la partida es tan (%$&%!!) que al final acabaréis jugando con el volumen bajado.

JUGABILIDAD  77

El control es bueno, la efectividad de las vistas un poco peor, y nivel de dificultad está por los suelos.

ENTRETENIMIENTO  75

El juego es extenso, y tiene novedades curiosas como los vehículos, pero a la acción se le agota pronto el interés. En general le falta chispa.

TOTAL 79

- *El planteamiento del nuevo Bomberman tiene un* **aire más plataformero.** *Sigue la línea de Mario o Banjo, pero con libertad de movimientos limitada.*
- *El héroe de Hudson tiene más formas de ataque que nunca. Ahora también es un gran saltador de plataformas, y sus* **nuevos vehículos le hacen más versátil.**
- *A «Bomberman Hero»* **le falta mordiente.** *Sus enemigos son demasiado facilones, y el avance se hace poco interesante. ¿Cuándo piensan hacer un Bomberman más adulto?*
- *Un* **modo batalla para cuatro jugadores** *es el gran ausente del juego. Un Bomberman no es un Bomberman sin esos divertidísimos duelos.*

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

La cabina de la nave en la que viaja el Space Circus *es el centro de operaciones del juego. Allí está vuestro jefe, que es quien os indica vuestra próxima misión, y también una serie de robots que os informan sobre las características del planeta que vais a visitar, sus habitantes, etc.*

NINTENDO 64
INFOGRAMES
AVENTURA 3D
96 MEGAS
MÁS DE 40 HORAS DE JUEGO
BATERÍA: SÍ



Pasen y vean el circo de las galaxias

Una extraordinaria batalla se desarrolla en las profundidades del espacio. Dos bandos rivales pugnan por...¿el control del universo? ¿la fórmula de algún arma ultrasónica quizá? No, simplemente intentan que la gente vaya a ver su espectáculo. Veréis, es que no estamos hablando de dos ejércitos galácticos, sino de un par de circos espaciales que tratan de superar la crisis (sí, hasta allá arriba han llegado las vacas flacas) como buenamente pueden.

La idea de la que parte «Starshot» es muy original, y la creatividad es precisamente una de sus señas distintivas. Hay otra, que es su **carácter aventurero,** y de la combinación de ambas nace un **desarrollo que tiene situaciones muy imaginativas y decenas de personajes diferentes que conocer.** Lástima que todos los textos estén en inglés, porque los **diálogos chispeantes** son una de las facetas más brillantes del juego. Los programadores aseguran que **acabarlo os puede llevar más de 40 horas,** durante las que os encontráis con **zonas de plataformas, otras puramente de disparos, y algunas más de las que debéis salir agudizando el ingenio** o deduciendo la solución de los diálogos que mantenéis.

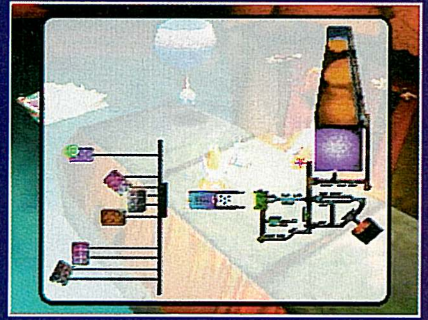
Algunos detalles técnicos son mejorables

Técnicamente hablando, **«Starshot» tiene un resultado dispar.** Las suaves animaciones del protagonista parecen de dibujo animado, tenéis un control total sobre la posición de la cámara, y los **escenarios muestran un diseño audaz y colorista.** Sin embargo, algunos detalles afean el panorama. **La resolución gráfica es demasiado baja, el juego sufre algunas ralentizaciones** (al menos en la versión que hemos manejado) y, sobre todo, tiene un **control muy impreciso,** que os puede complicar la vida a la hora de saltar.

La aventura de estos circos espaciales se convierte así en una muy buena idea llevada a la práctica de forma aceptable. Pero nos ha dejado la impresión de que **podrían haberle sacado mucho más partido a un guión tan cuidado.**

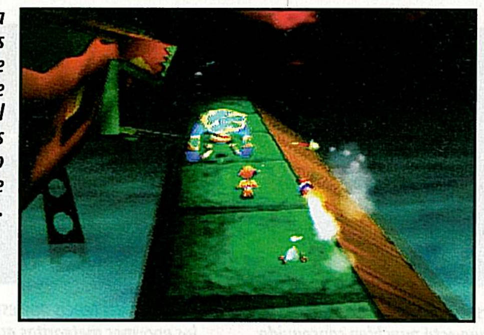
Con la vista puesta en el mapa

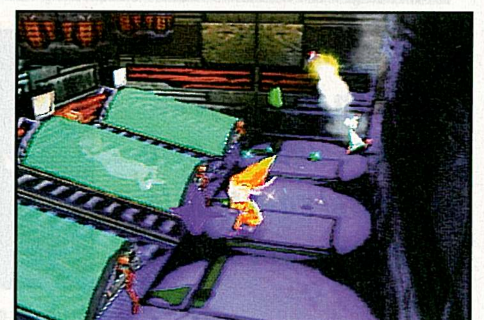




El desarrollo del juego os obliga a recorrer a fondo los planetas que visitáis. Por suerte, los programadores decidieron a última hora introducir un mapa para que os podáis orientar mejor.

¡Oh, oh! Peligro a la vista. Mucho nos tememos que este grandullón no se quiere apartar, y el camino es demasiado estrecho para que paséis los dos.







Aunque predomine el factor de aventura, en algunas fases no dejáis de disparar.

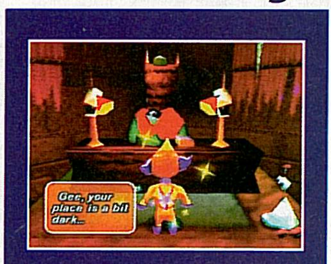


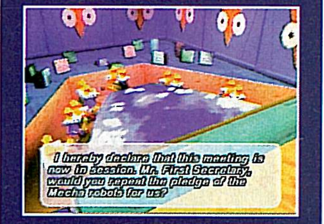
Starshot se mueve como un dibujo animado. Sus animaciones son de lo mejor del juego.

La aventura de Starshot tiene un argumento de lujo. En cada planeta que visitáis os encontráis una situación muy original.



Habla conmigo

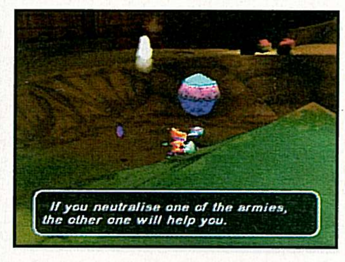




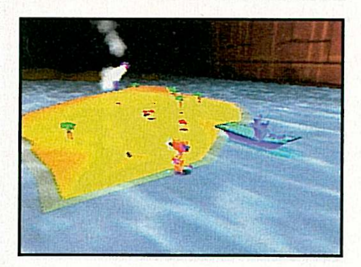


«Starshot» es un juego en el que se producen diálogos constantes entre vosotros y las decenas de personajes que os encontráis. Los textos están en inglés, y no es que no se pueda jugar sin entenderlos. Lo que pasa es que el argumento es tan bueno y tiene tanto sentido del humor que da pena pasar sin entenderlo.

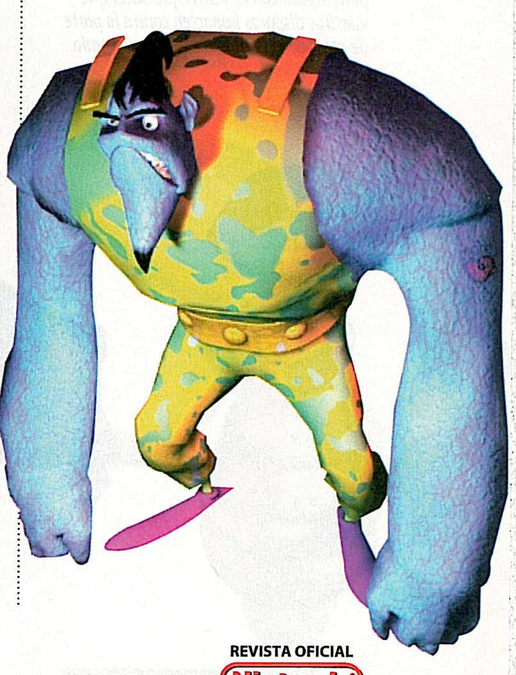


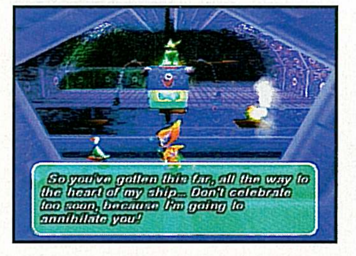


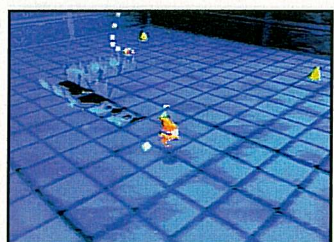


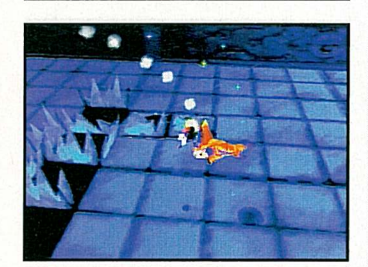


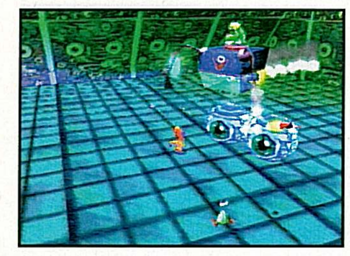
Uno de los planetas que visitáis es una gran exposición de armamento. Allí os encontráis con una guerra entre dos ejércitos en miniatura, uno rojo y otro azul. ¿Qué hacer? Pues tomar partido por uno de los dos y ayudarle a que consiga la victoria. Hay varias batallas: una naval, otra de tanques, y hasta una en la que luchan dos bandos de naves galácticas.











Wolfang von Ravel es el dueño del Virtua Circus, el principal competidor del Space Circus. *Ya os podéis imaginar que este indeseable no sólo se pasa toda la partida tratando de fastidiar a Starshot, sino que además tiene el dudoso honor de ser el enemigo final del juego. Y lo cierto es que os pone las cosas muy difíciles, porque en su guarida, para empezar, el suelo te pega un mordisco en cuanto te descuidas. Luego, para acabar con él, tenéis que hacer que vuestros disparos impacten contra la parte de atrás de la nave en la que va montado.*

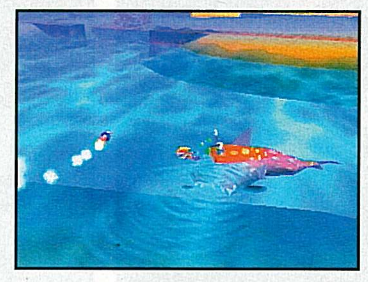
Disparos teledirigidos





Starshot ***utiliza las estrellas como*** *arma, y si* ***mantenéis el botón B podéis controlar su trayectoria*** *después de haberlas disparado. Acertar cuesta al principio, pero después resulta muy útil.*

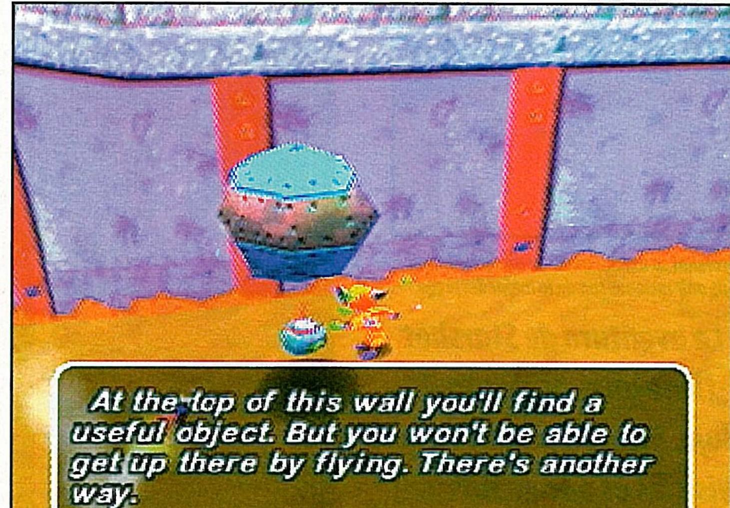
El protagonista se mueve como un personaje de dibujos animados, pero su control no es todo lo preciso que debería.

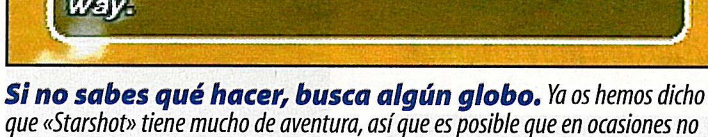


Un tiburón espacial persigue a Starshot. El efecto del agua está muy bien conseguido.



En este nivel tenéis que estar pendientes de los enormes meteoritos que caen del cielo.





Si no sabes qué hacer, busca algún globo. *Ya os hemos dicho que «Starshot» tiene mucho de aventura, así que es posible que en ocasiones no sepáis qué hacer ni dónde ir. En esos casos siempre veréis un globo como éste en las proximidades, y si os acercáis a él os dará toda la información que necesitéis.*



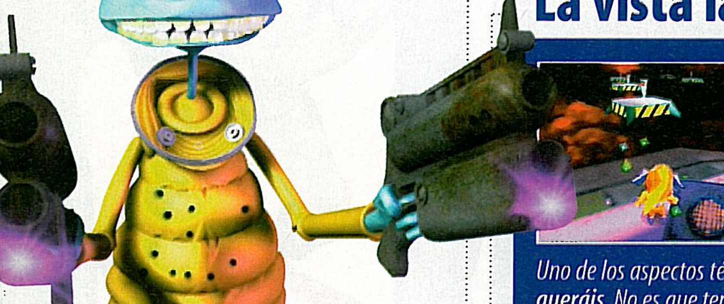
El juego tiene batería para salvar la partida. Estas columnas sirven como "checkpoints".



En esta fase, Starshot llega a un planeta que parece un bosque. ¡Lo que ocurre es que estos árboles se mueven más de lo normal!



La vista la decides tú









Uno de los aspectos técnicos más llamativos de «Starshot» es que ***podéis colocar la cámara en la posición que queráis.*** *No es que tengáis varias vistas para elegir, sino que* ***manteniendo pulsado el botón Z sois vosotros los que decidís la altura y la lejanía o acercamiento de la cámara*** *para adaptarla a cada situación concreta. En el ejemplo de estas pantallas, os mostramos cuatro posibles soluciones para afrontar una zona llena de plataformas.*

Los programadores están especialmente orgullosos de este nivel, porque hay un montón de personajes a la vez en pantalla.

Un guión de lo más original



Llegáis a una feria de armamento y sólo os dejan entrar si vais armados. ¡Prohibido el paso a los pacifistas!



El cartel lo dice bien claro: por aquí se entra a la jungla. ¿No os recuerda en algo a Parque Jurásico?



En un desguace de naves viejas os encontráis con el Halcón Milenario. ¿Qué habrá sido de Han Solo?



En este planeta viven los fantasmas de los astronautas, y debéis buscar a Laika, la perrita que fue a la Luna.

En compañía de robots



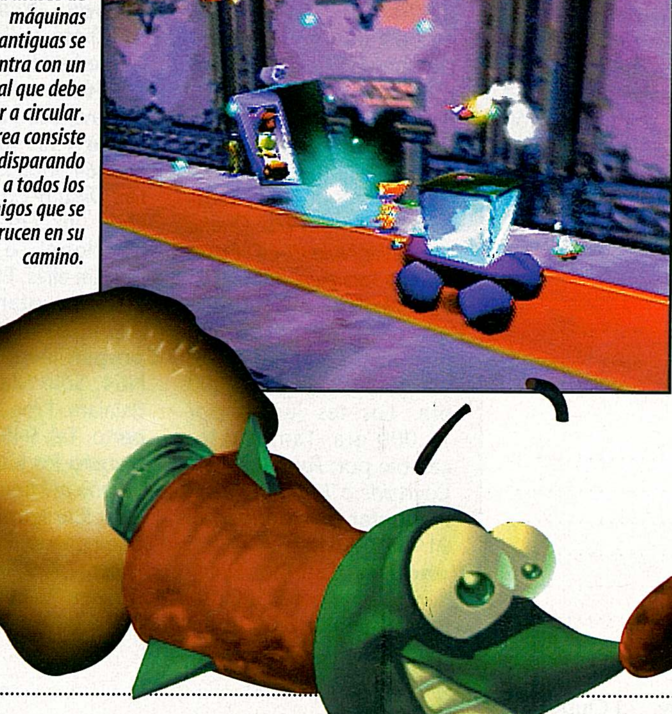
Willfall y Wilfly son los **dos robots que os acompañan durante el juego.** El primero hace las veces de **relaciones públicas** con otros personajes, mientras que Wilfly es un **cohete que os ayuda a volar** si os agarráis a él.



Los disparos y las explosiones se ven con unos destellos de luz espectaculares.

Cuando suena una canción en la "juke box", todos los muebles del bar se ponen a bailar.

Cuando Starshot llega al museo de máquinas antiguas se encuentra con un coche al que debe ayudar a circular. Su tarea consiste en ir disparando a todos los enemigos que se crucen en su camino.







Cruzar de una plataforma a otra puede resultar un problema en medio del espacio. *Pero si os encontráis con estos astronautas fantasma todo está resuelto: tenéis que poneros delante del bateador para que os mande de un golpe al otro lado. Allí os espera el "catcher", que os deposita suavemente en el suelo.*

El Análisis

GRÁFICOS



Multitud de personajes y diseño vanguardista en los escenarios. Sin embargo, todo hubiese quedado más bonito con una nitidez mayor.

MOVIMIENTOS



Las animaciones son muy fluidas, y Starshot se mueve muy rápido, demasiado incluso algunas veces. El control sobre los disparos es una buena idea.

SONIDO



Cada fase tiene una melodía a tono con su ambientación. A alguna le falta un poco de alegría, pero la banda sonora es buena.

JUGABILIDAD



El control es bastante regular, especialmente a la hora de saltar. La opción para ajustar la cámara facilita un poco la tarea.

ENTRETENIMIENTO



El argumento es muy original, y da pie a situaciones muy divertidas. Sin embargo, nos tememos que si no entendéis el inglés la cosa perderá bastante.

TOTAL 86

- *La concepción de «Starshot» desborda las plataformas en 3D hasta* **rozar los límites de la aventura.** *Los diálogos son una parte importante de su desarrollo. Lástima que no se hayan traducido los textos.*
- *El* **argumento es muy imaginativo.** *Las situaciones que os encontráis durante la partida se salen de lo común.*
- **Starshot está muy bien animado** *pero a los gráficos les falta brillo y resolución, y por eso aparecen apagados.*
- *El* **control es el principal problema.** *No es fiable, y provoca una sensación de inseguridad cuando hay que saltar de una plataforma a otra.*

Nintendojo

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre "Nintendojo". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

VENTAS

Vendo juegos de N64 a mitad de precio. Todos con caja e instrucciones. Sólo Madrid y alrededores. Preguntar por Nacho. Tel. 91 323 30 01.

Vendo *Mortal Kombat* de Super Nintendo con caja e instrucciones y algunos golpes por 2.000 pta. O Game Boy con pilas y un juego por 4.500 pta. Sólo Madrid. Preguntar por Roberto. Tel. 91 373 64 73.

Vendo *Mario 64* por 4.500 pta., *Duke Nukem 64* por 8.000 pta. y *Rumbo al Mundial'98* por 8.500 pta. Interesados llamar al Tel. 95 673 16 38. Alfonso.

Vendo *GoldenEye, Mario 64, ISS 64* y *Lylat Wars*. Precio a convenir. Sólo tardes. Preguntar por Pedro Juan. Tel. 91 692 07 31.

Vendo *Rumbo al Mundial'98* por 7.000 pta., y *Forsaken* por 9.000 pta. Preguntar por Silvio. Tel. 96 749 00 61. Llamar a partir de las 21'00 horas.

Vendo N64 con dos mandos (uno amarillo) y estos juegos: *Super Mario 64, GoldenEye* y *Diddy Kong Racing*. Todo con caja e instrucciones. Precio negociable. Preguntar por Alberto. Tel. 93 399 96 41.

Vendo *Lylat Wars, Mystical Ninja* y *Banjo-Kazooie*. Precio negociable. También vendo los mandos Easy 64 y Trident Pad 64 por 2.500 pta cada uno. Alejandro. Tel. 95 467 30 38.

Vendo *Blast Corps* por 5.500 pta., *Super Mario 64* por 5.500 pta., *Lamborghini* por 7.500 pta., *Diddy Kong Racing* por 6.000 pta. y *Snowboard Kids* por 5.500 pta. Preguntar por Jorge. Tel. 91 329 39 74.

Vendo N64 + tres mandos por 25.000 pta. También vendo los juegos *Mario 64, ISS 64, GoldenEye, Lamborghini* y *Wave Race*. A convenir.Eduardo. Tel. 95 625 98 77.

INTERCAMBIOS

Cambio *Lylat* con Rumble, *Mario 64, Mario Kart 64* y *Banjo-Kazooie*. Todos ellos juntos o por separado, por otros juegos. Sólo Barcelona. Preguntar por David (hijo). Tel. 93 630 25 45. Sólo lunes, miércoles y viernes de 12'00 a 17'00.

Cambio *GoldenEye* por *Snowboard Kids, Cruis'n USA, Cruis'n World* o *Diddy Kong Racing*. Preguntar por Miriam. Tel. 94 539 66 79. Nuevo y con guía misiones.

Cambio *Blast Corps* por *Wave Race, Mario Kart, Extreme G* o *Snowboard Kids*. Abel. Tel. 95 471 60 97. Sólo Sevilla y alrededores.

Cambio *Wave Race* por *Quake 64, Winter Olympics'98, NBA Courtside* o *Doom 64*. Preguntar por Rubén. Sólo Madrid. Llamar de 15'00 a 17'00. Tel. 91 373 03 34.

Cambio *Fighters Destiny* por *Mario Kart 64* principalmente o por cualquier otro juego de la misma consola, excepto *Lylat Wars, Mario 64* y *FIFA'98*. Nacho. De 15'00 a 21'00 horas. Tel. 91 388 39 98.

Cambio *Wario Land + Batman Return of the Joker + DKL* de Game Boy (total 12.000 pta.) por cualquier juego de N64 que no sean *GoldenEye, Lylat Wars* o *Snowboard Kids*. David. Ronda. Tel. 95 287 27 10.

Cambio *Bomberman 64* con caja e intrucciones por *Cruis'n USA, ISS 64, Snowboard Kids* o *Wetrix*. Pablo. Llamar de 14'00 a 16'00 o a partir de las 22'00 horas. Tel. 980 69 10 96.

¡¡Alucina!! cambio juegos de N64: *Diddy Kong Racing* y *Aerofighters Assault* entre otros. Interesados llamar de 11'00 a 16'00 horas al Tel. 96 267 96 69. Erik.

VARIOS

Vendo o Cambio juegos de N64: *Bomberman 64* por 6.800 pta., *Cruis'n USA* por 5.000 pta., *Extreme G* por 7.000 pta., *FIFA'98* por 10.000 pta., *GoldenEye* por 6.800 pta., *GT 64* por 10.000 pta. y *Lylat Wars* con Rumble por 7.500 pta. Preguntar por Daniel. Tel. 91 887 62 14.

Cambio *Top Gear Rally* por *Rumbo al Mundial'98*. O vendo por 8.000 pta. También lo cambio por *Quake 64, Duke Nukem 64, Extreme G* o *Forsaken*. Javier. Tel. 950 48 09 82.

Vendo *Turok* por 6.000 pta., *Blast Corps* por 5.500 pta. y *Mario 64* por 5.000 pta. Los tes juntos por 15.000 pta. También los cambio por: *Forsaken, NBA Courtside* o *Mario Kart 64*. Preguntar por Mario. Tel. 91 437 62 61.

Vendo o Cambio *Diddy Kong Racing* por 5.500 pta. y *Forsaken* por 8.500 pta., o los cambio por: *GT Racing, Rumbo al Mundial'98* o *GoldenEye*. Eduardo. Tel. 91 316 83 24.

Cambio *Bomberman 64* por uno de estos juegos: *Clayfighters 63 1/3, Fighters Destiny, Wave Race 64* o *Nhl Breakaway'98*. O lo vendo por 5.000 pta. Escribir a: Antonio Espinosa Sánchez, Avda. Andalucía, 18 esc. A 5º F. 18690 -Almuñécar- (Granada).

Cambio *Pilotwings* de N64 por cualquier otro juego de la misma consola. También lo vendo por 5.000 pta. También vendo juegos de Super Nintendo a distintos precios. Rubén. Tel. 91 668 15 63. ¡Urgente!

Cambio o Vendo *Nagano Winter Olympics'98* por 7.500 pta., o lo cambio por: *GT 64, Lylat Wars* o *F-1 Pole Position*. Preguntar por Darío. Tel. 98 754 95 63.

Vendo *Doom 64* con instrucciones por 8.000 pta., o cambio por otros juegos de N64. Sólo Barcelona. Llamar de 10'00 a 12'00. Christian. Tel. 93 684 80 00.

COMPRAS

Compro *GoldenEye* por 5.500 pta. Preguntar por Toni. Tel. 95 838 53 51.

Compro *Quake 64* por 5.000 pta. Sólo Madrid sur y Toledo. Llamar de 20'00 a 23'00 horas. Preguntar por Javi. Tel. 92 553 78 39.

Compro los juegos *Wave Race 64, Madden'98* y *Fighters Destiny* por 5.000 pta. cada uno con caja e instrucciones, o por 4.000 pta. sin ellas. En buen estado. Preguntar por Carlos (hijo). Tel. 91 468 45 10.

Compro juegos usados de N64. Sólo Madrid y Guadalajara. Preguntar por Alberto. Tel. 949 33 50 02.

Compro los juegos de N64 *Rumbo al Mundial'98, Quake* y *San Francisco Rush* a buen precio. Preguntar por Javier. Tel. 970 78 89 56.

Compro *Killer Instinct Gold* por 5.000 pta. Con caja e instrucciones en buen estado. Sólo Toledo y alrededores. Preguntar por Juanito. Tel. 925 52 03 56.

Compro juegos de Super Nintendo por 1.500 pta. cada uno. Preferiblemente *Mario Kart* y *DKC*. Tel. 943 86 00 05. Ainhoa.

Compro *Lamborghini, Turok* o *Diddy Kong Racing* a 5.500 pta. Antonio. Tel. 967 22 87 85.

Compro *DKC 3* de Super Nintendo por 4.500 pta. Preguntar por Javi. Tel. 944 40 05 16.

CLUBES

Quiero formar un club de consolas Nintendo. Enviaré trucos, guías.... Interesados escribir a: Jorge Miranda Alamo, c/Núñez de Ara, 13. 35005 -Las Palmas de G. Canaria- (Las Palmas).

Club Gogo's si quieres trucos sobre juegos de N64, no dudes en escribir a: Alister Ballester Cotillas, Avda. J. Pau, 83 2º 4ª. 46600 -Alcira- (Valencia).

Quisieramos formar un club sobre Game Boy y N64 para consoleras de 13 a 18 años. Podéis dar vuestras ideas para el nombre del club. Es todo gratis. Escribir a: Víctor y Sergio Amor San Segundo, c/Mérida 12-3º D. 28903 -Getafe- (Madrid).

Club Joven únete al club joven. Envíanos tus datos personales y una foto. Intercambiamos trucos de N64, Game Boy o una Pocket. Te enviaremos un carnet. Escribir a: Alvaro Torres Gutiérrez, c/Obispo González Abarca 12. 07800 -Ibiza- (Baleares).

¡Atención! a todos los que sean de Murcia, os invito a participar en un torneo de juegos de N64. Cosme. Tel. 968 29 87 57.

Club N64 si estás atascado en *Mario Kart, Cruis'n USA* o *Yoshi's Story*, llamamé y te ayudaré. Juan Antonio. Llamar de 12'00 a 22'00 horas. Tel. 95 857 15 33.

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

Texto: ....

....

....

....

....

....

....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



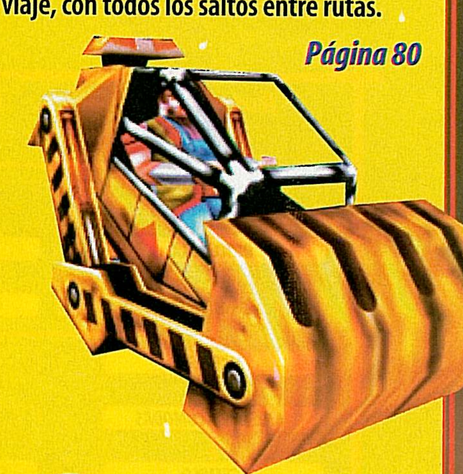
F-1 WORLD GRAND PRIX

El mundial de Fórmula 1, a tus pies. En este libro te descubrimos las claves de los 17 circuitos (más la pista secreta) del juego, la configuración perfecta de tu coche, incluso los trucos de viaje, para que nadie te gane.

Forsaken

Segunda entrega y paso adelante. Este mes llega la oportuna explicación a cada uno de los niveles que componen la ruta media. Las cosas se complican aquí, razón de más para no perderte ni uno sólo de los consejos que te vamos a dar. Incluido un nuevo vistazo al plan de viaje, con todos los saltos entre rutas.

Página 80



Mission: Impossible

Ethan Hunt hace frente a los momentos más peliagudos del juego. Menos mal que tiene a su disposición esta guía que ha diseñado el equipo de Infogrames en exclusiva para nosotros.

Página 88

EL TRUCO DEL MES

IGGY'S RECKIN BALLS
"CHEAT MODE"





Con uno de los passwords saltaremos sobre plataformas congeladas. Y si ya es difícil el juego, imagínatelo resbalando a cada momento.

Por si el juego de Acclaim se te ha quedado pequeño, ahora mismo te damos la solución. **En la pantalla del título, pulsa R y Z.** Accederás a una pantalla de **passwords. Allí escribe estas claves.**

- **THEUNIVERSE:** Todos los circuitos.
- **HAPPYHEADS:** Todos los personajes.
- **2TIMES:** Velocidad extra.
- **ICEPRINCESS:** Sobre el hielo.
- **GOOEYGOOGOO:** Plataformas de Goo.
- **JUMPAROUND:** Puedes elegir nivel en la pantalla de pausa.

Otros trucos...

MISCHIEF MAKERS

Unos cuantos consejos. Cuando estés luchando con la **abeja asesina, agárrate a ella y usa el ataque "abajo+B".** Para cargarte al segundo jefe, antes de nada **haz trizas al enemigo pequeño,** y ya verás cómo reacciona el grandote.

RAMPAGE

En la pantalla del menú principal, **pulsa y mantén todos los botones C del mando más el botón L simultáneamente.** Oirás un sonido. Empieza a jugar y, **cuando aparezca el nombre de la ciudad, pulsa Start y luego Arriba o Abajo** para cambiar de país, o **Derecha/Izquierda** para hacer lo propio con la ciudad.

1080º SNOWBOARD

Para empezar la carrera con ventaja, espera a que **desaparezca el "1" en la cuenta atrás inicial,** y en ese momento **pulsa Arriba en el pad.**

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Ve a la página 96 y descubrirás cómo conseguir inmunidad total en Forsaken

SEGUNDA PARTE

FORSAKEN

En esta entrega nos ocupamos de la parte media del recorrido. Te contamos cómo superar cada una de las 8 fases que te esperan, te presentamos a los enemigos y te damos las tácticas oportunas para que no tengas problemas.



PLAN DE VIAJE

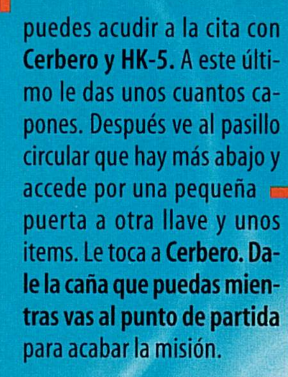
1-Central Nuclear: Es la llave de acceso a las diferentes rutas del juego. Si lo haces en menos de 1:40, te habrás metido de cabeza en la ruta más difícil; si no rebasas los 2:40, pasarás directamente a la ruta media, y si sobrepasas estos plazos, te quedarás en la ruta más fácil.
2-Eliminar al Líder: Tienes que localizar y eliminar al Spawn Carrier para dar el salto a la misión Nave de la ruta media.
3-Atrapa el Orbe: Una vez que hayas regresado al punto de partida, destruye el bounty hunter y pasarás a la Refinería de la ruta media.
4-Corte de Energía: Desde esta misión puedes colarte en el penúltimo nivel del juego. En el interior del complejo de túneles encontrarás una puerta que se abre únicamente por el contacto con tu nave. Pasa al interior y masacra a los enemigos.
5-Alcantarillas: Tienes 4 minutos para cepillarte al menos al 80% de tus enemigos. Si no lo consigues, te llevarán a la misión NAVE.

Fase 1 ATRAPA EL ORBE

LOCALIZACIÓN: Internment Camp, Croydon (Reino Unido).
TIPO: Recolección.
ENEMIGOS: Beam Turret, Fodder, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Swarm.
ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan.

Robarle al enemigo su icono religioso puede ser un golpe moral, pero está muy feo: es como pisotearle las plantas al padre Mundina. De todas formas nadie dijo que fueras una buena persona, así que recoge el power pod que hay tras la columna de la izquierda y haz trizas al flamante metatank. Acto seguido, se abrirá una puerta. Detrás, **Cerbero** te interpretará el numerito de la cabra. Muy bonito el show, pero ahora toca arrasar las dos salitas aledañas.

Otra puerta que se abre y aparece el bueno de **Sceptre.** Acaba con él y tendrás acceso a otra sala: elimina todo atisbo de vida y abre la puerta del fondo. Después sal disparado hacia el habitáculo de la izquierda. Asciende por el túnel y acciona la llave. Vuelve por donde has llegado y abre la puerta de la izquierda. Encontrarás un pequeño grupo que has de disolver: pásales a cuchillo y **pilla el orbe.** Explora las salas contiguas y coge el titan. Con él en la mano ya puedes acudir a la cita con **Cerbero y HK-5.** A este último le das unos cuantos capones. Después ve al pasillo circular que hay más abajo y accede por una pequeña puerta a otra llave y unos items. Le toca a **Cerbero. Dale la caña que puedas mientras vas al punto de partida** para acabar la misión.





Fase 2 ALFA

LOCALIZACIÓN: Volcán Popacatapeti, Méjico.

TIPO: Limpieza.

ENEMIGOS: Beam Turret, Hunter, Laz Bot, Levitank, Shade, Swarm. Total: 23

ITEMS: Mug, Power Pod, Pipe Mine, Scatter, Solaris, Trojax.















Una nueva pandilla de incautos a los que has de eliminar. **Esta vez son 23.** El **power pod** lo encontrarás justo encima de ti. Con él al hombro ya te encuentras en disposición de recibir al hunter que te sale al paso nada más comenzar. **Enfila por el pasillo rojizo,** al final del cual encontrarás más hunters y laz bot. Empléate a fondo con ellos y vuelve por el pasillo hasta encontrar otro que te sale a la derecha y te conduce hasta una sala con unas columnas: el lugar perfecto para acabar con unos levitank.

En el **techo se abre un hueco** por el que puedes llegar a un **complejo de cúpulas** en las que encontrarás víctimas y armas. Con el equipaje lleno de armas y el alma de pecados, vuelve al punto de partida y **baja al río de lava.** Esta rivera será el matadero de tus últimos enemigos.



El nuevo "mandao" consiste en **darle un buen susto a Maldroide**, un fulano a medio camino entre Paco Clavel y el Fary. Lo primero que te encuentras es la entrañable acogida que te procuran **tres pulse turret;** desde arriba les podrás agradecer la atención prestada sin que ellas se molesten más.
Después, se abrirá la puerta de acceso a una sala repleta de personajillos excitados por tu presencia. Este no es momento de autógrafos, así que liquídalos a todos y cuélate por el pasadizo de la izquierda. Allí encontrarás una **beam turret** y un montón de juguetitos para que, ahora si, te des un baño de multitudes.
Cuando se te acaben los fans, se abrirá la puerta del dormitorio de Maldroide, que como todo hijo de vecina tiene mal despertar. Así que ten cuidado con él, y **maréalo introduciéndote por los pasillos que salen a los lados de sus aposentos.**
Cuando empiece a ver las cosas negras, aparecerá el **bote rojo y, en cuanto te lo bebas,** empezarán a salir enemigos de debajo de las piedras: **sobrevive un minuto** y hasta luego Lucas.

Fase 3 MALDROIDE

LOCALIZACIÓN: Babalas, Asia.

TIPO: Jefe de nivel.

ENEMIGOS: Beam Turret, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, Maldroide.

ITEMS: Golden Power Pod, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Trojax, Weapon Energy.

















Fase 4 NAVE

LOCALIZACIÓN: Un lugar en el cielo.

TIPO: Limpieza.

ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Hunter, Laz Bot, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Suppresor, Swarm. Total: 43

ITEMS: Beam Laser, Mug, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Suss Gun Ammo, Weapon Energy.













Se trata de colarte en el bus de la FDM e ir soltando lastre hasta quedarte solo, lo que parece ser tu sino. Nada más empezar salen a recibirte unos cuantos **swarm**, pero a estas alturas ya sabes qué hacer con los mosquitos. Sube por el túnel y dirígete a la derecha para acucharte el **power pod.** Ahora ya puedes dar la vuelta y hacerle alguna pequeña avería a los **shades y al laz bot** que pueblan este departamento. Al llegar al fondo empiezan a caer enemigos del cielo: no es voluntad divina si no un pasaje que se abre en el techo. Antes de lanzarte a él, recoge los **solaris** que tienes a la derecha. Ahora sí, sube por el pasillo y cepíllate al hunter que hace las veces de revisor. Vía libre para recorrer el pasillo e ir repartiendo dádivas a cuantos se pongan por delante. Mata que te mata y tiros porque les toca a los habitantes de una nueva sala, al fondo de la misma encontrarás la subida a un nuevo habitáculo que debe ser la clase turista, pues goza de un ambientillo abigarrado. **Hazte sitio a tiro limpio y se acabó.**











Fase 5 CORTE DE ENERGÍA

LOCALIZACIÓN: Network Center, Bagdag (Iraq).

TIPO: Destrucción.

ENEMIGOS: Beam Turret,Fodder, Hunter, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, D.B. Blast.

ITEMS: MFRL, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Resnic Reanimator, Shield Overdrives, Solaris, Weapon Energy.

Por si fuera poco el haberle robado a esta gente su escapulario, **ahora pretendes dejarles a oscuras...**

Al comenzar encontrarás **tres armarios empotrados:** en el de la **derecha está el power pod** y en los otros dos, sendas **pulse turret.** Vacíalos y dirígete por el pasadizo de detrás a una gran sala; en ella encontrarás un estante del que salen unos fodder, y otro armario con el mismo contenido de antes. Cuando hayas recogido todo, enfila por el pasillo del fondo que conduce hasta una cúpula.

En la parte superior se abre un **pasillo con un reloj al fondo.** Dispara contra él y **vuelve al punto de partida.** Por el camino encontrarás algún que otro estorbo, pero si consigues llegar antes de que finalice el tiempo, podrás acceder a otra cúpula donde te espera un gran elenco de enemigos con ganas de fastidiar.

Después de librarte de ellos, encontrarás **dos entradas en el techo.** Una contiene la llave que abre la puerta que hay en la otra, y la operación se repite varias veces: te hacen dar más vueltas que el pobre Marco buscando a su descarriada mamá.

Al final llegas a una **estancia con un relojito que has de accionar**. Una vueltecita más y te pones en un laberinto. Busca en él una sala, custodiada por Levitank, en la que hallarás una **llave que te permite acceder a una gran sala de control** con una cancela en el techo. Para abrirla tendrás que extinguir la fauna de la sala.

Ya estás en un nuevo saloncito que guarda, en uno de sus recovecos, otro temporizador. Acciónalo y huye por el pasillo de la izquierda. Al llegar a una sala con el techo iluminado, no pases por el centro y continúa esquivando las minas. Después de un túnel verás una trampilla en el techo: sube y recoge una **vida extra al final del primer pasillo de la derecha.** Ahora continúa subiendo hasta el **reactor**; encontrarás **tres llaves.** Ábrelas de una en una y masacra a los que acuden a la llamada. Al final, el reactor descubre una **lucecita roja,** justo el ojo donde has de meter el dedo.













Fase 6 SALVAR LA NAVE ROBOT

LOCALIZACIÓN: Central Nuclear, Los Álamos (USA).

TIPO: Defensa.

ENEMIGOS: Beam Turret, Dual Turret, Fodder, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppresor.

ITEMS: Golden Power Pod, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan, Trojax, Weapon Energy.





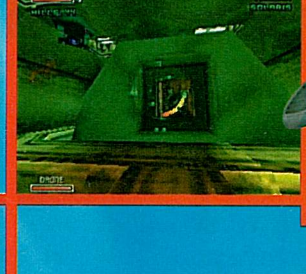












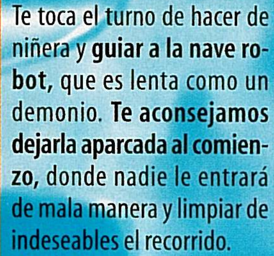
Te toca el turno de hacer de niñera y **guiar a la nave robot**, que es lenta como un demonio. **Te aconsejamos dejarla aparcada al comienzo,** donde nadie le entrará de mala manera y limpiar de indeseables el recorrido.

Nada más comenzar encontrarás la **primera aguja, que es la única que no has de accionar** de momento. Poco más adelante encuentras una bifurcación en la que has de optar por el camino de la izquierda, donde encontrarás una **pareja de levitank y la segunda llave.** Sigue de frente hasta toparte con la tercera y penetra después a una sala repleta de enemigos variados: en el cubil del último se encuentra una **nueva palanca.**

Sigues de frente y llegas a una espaciosa sala en la que te reciben dos dual turret con ganas de bronca. Quítalas de en medio e introdúcete por el **pasillo verde que va a un laberinto** donde te salen unos cuantos suppressor y snub bot, que animan un poco el cotarro. Además, encontrarás una nueva llave. Sal del laberinto y da buena cuenta de las pulse turret que hay en el hueco de la pared. A la derecha se abre un hueco que da a **una sala con unos ventiladores, y abajo del todo una llave más.** Sal de ese lugar y continúa ascendiendo hasta llegar a un pasillo que alberga la **séptima aguja.** Más adelante llegas a una salita con tres más. Tira para arriba y llegarás a un cruce. Coge el camino de la derecha y lía la de san Quintín en las dos salas siguientes. Estás llegando al final del camino, donde se encuentra una especie de ascensor, custodiado por una amalgama de pistolerillos del tres al cuarto. Abajo del todo encontrarás la **última palanca.** Despejado ya el camino, lo siguiente es **volver a por la nave robot,** que debe estar un poco aburrida. **Abre la primera llave y líbrala de todo mal hasta llegar al destino.**





















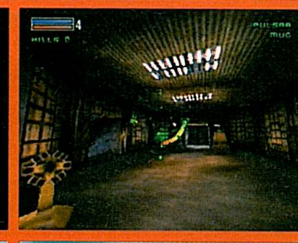
Fase 7 BASE BATALLA

LOCALIZACIÓN: Babalas, Asia.

TIPO: Jefe de nivel.

ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Dual Turret, Fodder, Hunter, Levitank, Missile Turret, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Snub Turret, Swarm.

ITEMS: Beam Laser, Golden Power Pod, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Solaris, Weapon Energy.











Dentro de este tugurio se encuentra el **cristal de energía que has de localizar.** De entrada te topas con **dos pulse turret, al lado de las que se haya el power pod, y dos missile turret.**

De ese lugar parten **tres caminos, coge el de la derecha** hasta llegar a lo que parece una **estación de autobuses repleta de enemigos.** Tan concurrida está, que lo más prudente es abalanzarse hasta el pasillo que hay en el centro de la pared de la izquierda y hacerte con el beam laser. El orden por el que elimines al populacho ya es cosa tuya. Al fondo de este sangriento lugar, sale un camino a la derecha que conduce hasta la sala que alberga a cuatro snub turret. Acaba con ellas antes de que te manden a criar malvas y sal por la puerta que tienes de frente. Por allí llegarás hasta un lugar idéntico a la estación de autobuses que asolaste anteriormente. Dos sitios tan parecidos han de tener finales similares y, una vez que te hayas merendado al **enemigo número 21** aparecerá un mensaje que te avisa de que **se desbloqueó la puerta de entrada a la sala del cristal.** Dirígete al punto de partida y abre la puerta de los dos pilares. Por ella entrarás a la sala del cristal de energía. Una vez allí acaba con las pulse turret, **recoge el homing beacon, y salva el pellejo durante un minuto.**







Fase 8 RAMQAM

LOCALIZACIÓN: Babalas, Asia.

TIPO: Limpieza.

ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Hunter, Shade, Snub Bot, Swarm, Ramqan.

ITEMS: Beam Laser, Golden Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Titan, Weapon Energy.

El tal Ramqam, además de nombre de cerveza danesa barata, tiene una mala leche y un peligro proverbiales. Para **enfrentarte a él debes ir bien armado y dispuesto para lo que fuere.**

Lo primero es revisar la **primera estancia y recoger los frutos** que se encuentran diseminados: no olvides el **Titan,** que es tu tarjeta de visita. **Intenta metérselo en el cuerpo rápidamente,** pues el muy ladino **te lanza scatters** que te dejan con una mano delante y otra detrás. Si te ves en esa situación, procura **moverte rápidamente y recuperar el arsenal perdido.**

En el lugar de los hechos encontrarás **tres huecos;** dos de ellos se comunican, y en su interior albergan items y una fuente inagotable de snub bot, que te complicarán la vida cuanto les sea posible; en la otra, de tono azulado, hay más items, dos beam turret y es también el lugar donde aparecerá más tarde el **homing beacon.** Para salir airoso del combate con este saltimbanqui, intenta **pillarle justo cuando acabe de saltar y se esté colocando.** Es el único momento en que **muestra un ápice de indefensión.** Si consigues **castigarle, aparecerá el homing beacon;** recógelo y aprieta los dientes, porque comenzará el desfile de enemigos que te intentarán poner las cosas difíciles **hasta que la barra azul se ponga a cero.**





















ESTO NO ESTA NADA CLARO.

módulo UXM alta densidad y resolución es la última generación del coprocesador de 128 bits de gráficos 3D, 2D y MPEG, incluye soporte para resoluciones HDTV de 1.920 x 1.080 puntos, un controlador inteligente de recursos (IRP), un controlador programable de memoria latente (PLMC) y RAM DAC integrado a 250 MHZ. Es ideal para CPU's con soporte AGP 2x ya que consigue que las instrucciones gráficas sean transferidas desde el host, vía el bus AGP, a velocidades que alcanzan los 533 Mb/s. Estas nuevas ...

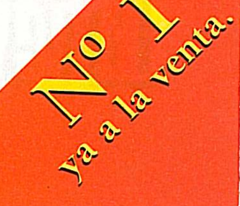
Por fin hay una nueva
revista de informática con la que
tú, yo, cualquiera, entenderá
la informática.



Sale un viernes sí y otro no.

Sólo 250 Ptas.





Todos los trucos del mundo....



Noviembre 97

NA 60

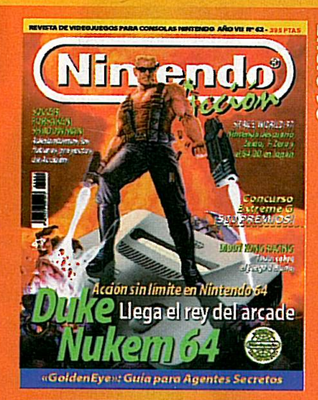
Guías: ·Mario Kart 64 ·Blast Corps ·Lucky Luke SNES



Diciembre 97

NA 61

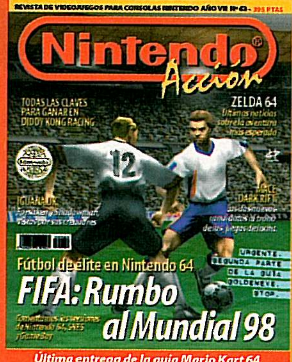
Guías: ·Especial Lylat Wars ·Blast Corps ·Mario Kart 64



Enero 98

NA 62

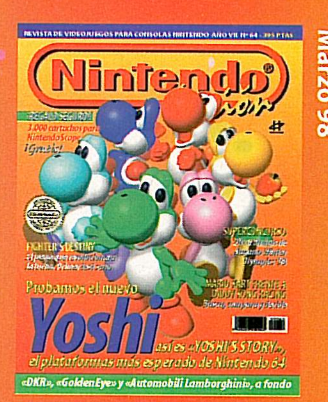
Guías: ·GoldenEye ·Blast Corps ·Extreme G ·Mario Kart 64



Febrero 98

NA 63

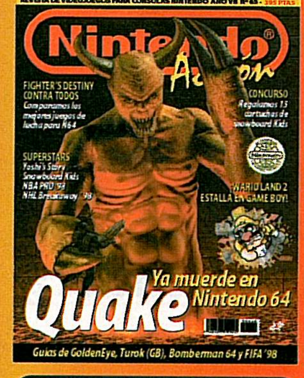
Guías: ·Diddy Kong Racing ·GoldenEye ·Mario Kart 64



Marzo 98

NA 64

Guías: ·Automobili Lamborghini ·GoldenEye ·Diddy Kong Racing



Abril 98

NA 65

Guías: ·Turok GB ·FIFA 98 ·GoldenEye ·Bomberman 64



Mayo 98

NA 66

Guías: ·Duke Nukem 64 ·Turok GB



Junio 98

NA 67

Guías: ·Duke Nukem 64 ·Lufia ·Yoshi´s Story ·Tetrisphere



Julio 98

NA 68

Guías: ·Duke Nukem 64 ·Lufia ·Yoshi´s Story ·Goemon



Agosto 98

NA 69

Guías: ·Duke Nukem 64 ·Lufia ·Yoshi´s Story ·Goemon



Septiembre 98

NA 70

Guías: ·Duke Nukem 64 ·Lufia ·Yoshi´s Story ·Goemon ·MK4



Octubre 98

NA 71

Guías: ·Forsaken ·Mission: Impossible

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.



¡¡¡Están aquí!!!

Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Nintendo Acción

Nintendo Acción

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 91 654 84 19 ó 91 654 72 18.

RECUPERAR LA LISTA NOC

Parte 2 de 8 - El laberinto del almacén

Lista de objetivos:
- Encontrar el antídoto del gas.
- Encontrar el traje protector.
- (Sabotear 5 piezas del prototipo K-30-P).
- (Encontrar la llave de la salida).

Objetivos no incluidos:
- Volar los cajones para limpiar el camino.
- Encontrar un arma.
- Encontrar el antídoto del gas.
- Encontrar el traje protector químico.

Inventario inicial:
- Cerbatana y dardos anestesiantes.
- Aparato para caretas sin cartuchos.

Objetos que recoger:
- Pistola de 9 mm: del primer guardia.
- Munición: 30 balas por cada guardia.
- Traje protector químico: dentro del cajón.
- Botiquín.
- Piezas del prototipo K-30-P.
- Llave de salida: del guardia específico.

Secuencia de juego:
Ethan entra en el nivel cerca de un guardia. Únicamente cuenta con el aparato de caretas y una cerbatana con un dardo anestesiante. El guardia no es agresivo, saluda educadamente al ayudante del Embajador. Hay muchos cajones bloqueando el camino, por lo que necesita un arma para hacerlos desaparecer. Es fácil, **golpea al guardia, déjalo sin sentido y recoge su arma.**

Ahora estamos en un **extraño laberinto lleno de cajones peligrosos (con explosivos, productos tóxicos) y guardias.** No hay muchos guardias en la primera sección, pero el verdadero peligro está en los cajones: **explotan cuando los disparamos, llenando el lugar de gas tóxico.** Ethan debe **encontrar rápidamente un traje protector o perderá en poco tiempo toda su vida.** Antes se topará con algunos botiquines de emergencia, que le curarán parcialmente. Y un poco después aparecerá el traje protector. Ten cuidado en ese momento **porque los guardias no nos reconocerán como ayudantes del Embajador cuando lo llevemos puesto,** es decir, que nos atacarán como si fuéramos intrusos.

Uno de los cajones con los que tropieza Ethan contiene un extraño aparato que no puede reconocer. Inmediatamente recibirá un mensaje de Phelps: **"Has encontrado una pieza del prototipo ruso K-30-P.** Es un dispositivo que intercepta comunicaciones vía satélite. Ahora que los has encontrado, **debes destruir también las otras 4 piezas".**

Entonces debes buscar la otra puerta del ascensor, que está al otro lado del almacén. Pero antes evitarás los ataques de los guardias y harás explosionar los cajones.

PLAN DEL NIVEL 2

1. Comienzo
2. Final

Esta guía ha sido realizada por el **Design Studio** de Infogrames y cedida a Nintendo Acción.

RECUPERAR LA LISTA NOC

Parte 3 de 8 - Cuartel General de la KGB

Lista de objetivos:

- Hablar con Barnes.
- (Encontrar el busca).
- Encontrar el cartucho del aparato de caretas.
- Encontrar el lanzadardos.
- Encontrar el aparato para congelar comunicaciones.
- Tomar la identidad del jefe de seguridad.
- Neutralizar las cámaras.
- Obtener la orden de traslado.
- Liberar a Candice.
- Abrir la puerta de salida.

Objetivos no incluidos:

- Librarse del oficial de la KGB.
- Encontrar la lista de códigos.
- Encontrar el busca.
- Usar el busca para hacer que el guardia abandone su puesto junto al depósito.

Inventario inicial:

- Cerbatana y dardos anestesiantes.
- Aparato para caretas sin cartuchos.
- Pistola de 9 mm.

Objetos que recoger:

- Aparato para congelar imágenes de vídeo del equipo de Barnes.
- Lanzadardos y dardos anestesiantes: Barnes.
- 1 cartucho para el aparato de caretas: Barnes.
- Orden de traslado enviada por Phelps a la sala de comunicaciones.

Secuencia de juego:

Todavía disfrazado como el ayudante del Embajador, **Ethan puede andar libremente por el nivel, pero aún no tiene acceso a la mayoría de las salas.** Y si entra en la sala de comunicaciones, uno de los civiles le pedirá que "Por favor, su excelencia, salga", visiblemente sorprendido por su presencia en ese lugar. Lo mismo ocurrirá en la celda de la prisión. Si Ethan decide entrar, recibirá un "No tienes nada que hacer aquí, Andrei Vlassof, salga por favor", de parte de un hombre del KGB. Otro tanto para la oficina del Jefe de Seguridad, aunque aquí sólo le dirán que el jefe de seguridad está ocupado y que le verá más tarde. Así que lo que tienes que hacer es **dirigirte a la pequeña oficina porque allí te encontrarás con Barnes, golpeado e inconsciente, sentado en una silla.**

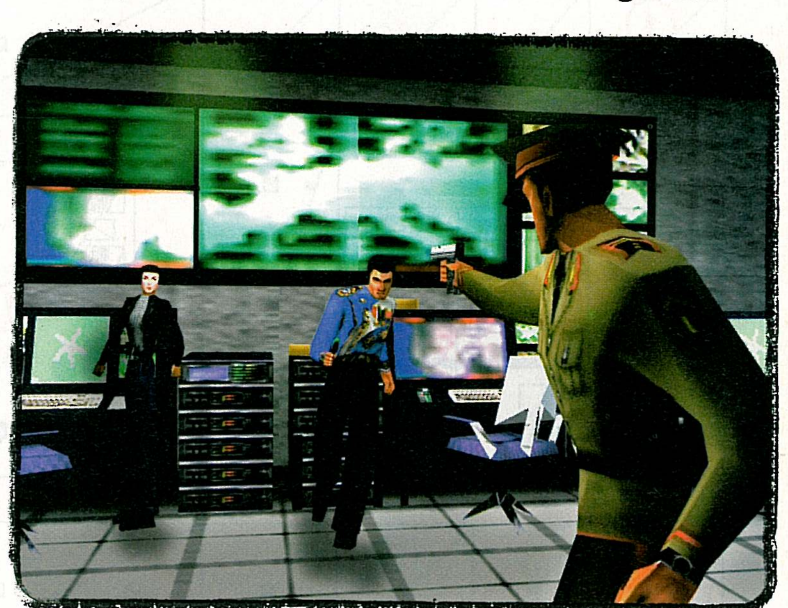
Su mensaje es que continúes con la misión a toda costa. Te dirá que **hay un cartucho de aparato de caretas en el depósito** ("ellos no entienden para qué sirve"), que él ha escondido una **careta de Golytsine** en la siguiente sección (el vestíbulo de seguridad) justo antes de ser capturado, y que **Ethan debería usarla para acusar a Golytsine de traición.**

En la **sala de comunicaciones puedes coger un busca de algún civil.** Si lo dejas caer cerca de la entrada del depósito, su sonido distraerá la atención del guardia.

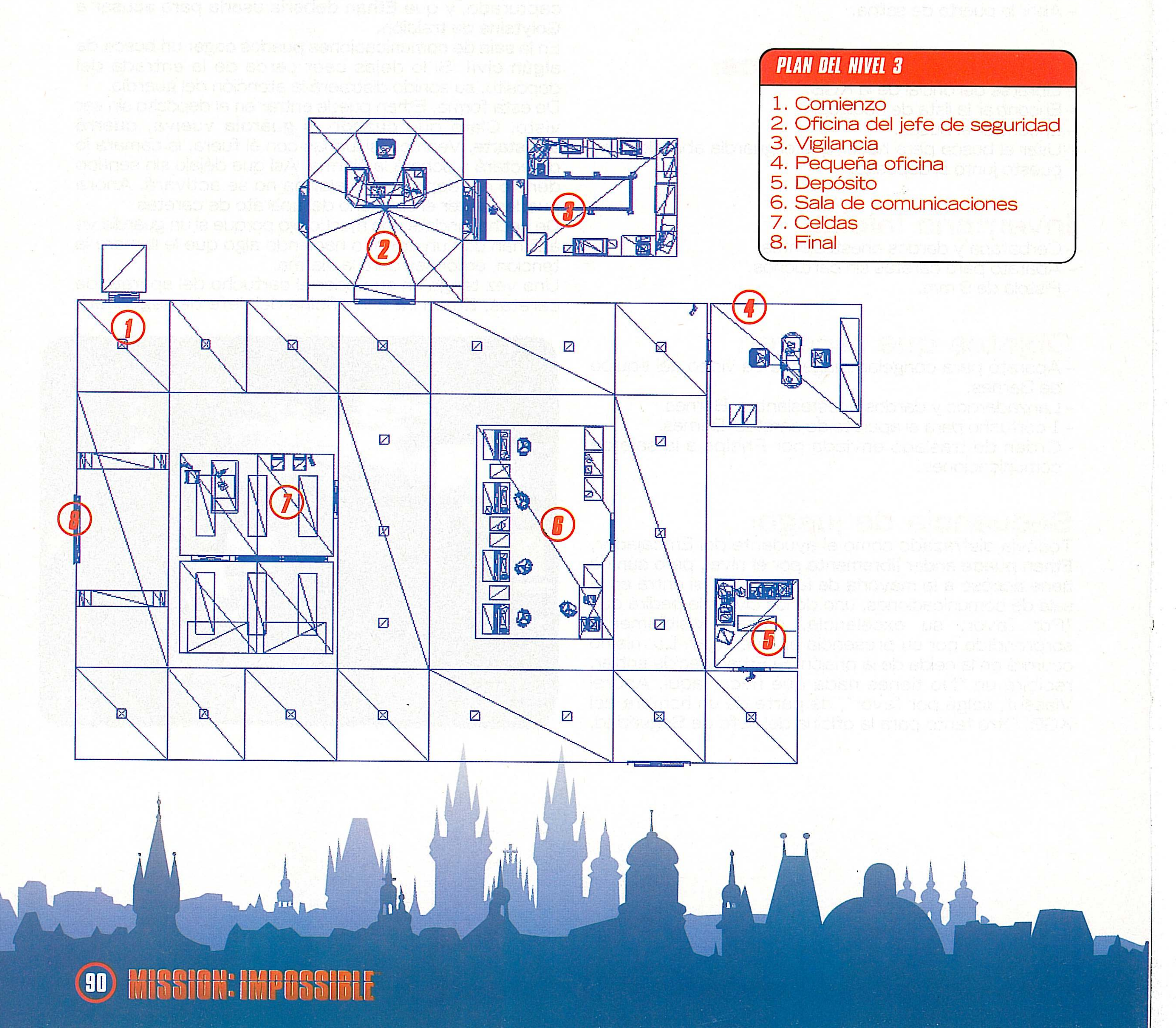
De esta forma, Ethan puede entrar en el depósito sin ser visto. Claro que **cuando el guardia vuelva, querrá arrestarte.** Veamos, si luchas con él fuera, la cámara lo detectará y sonará la alarma. Así que déjalo sin sentido dentro del depósito: la alarma no se activará. Ahora puedes coger el cartucho del aparato de caretas.

De hecho, ándate con mucho ojo porque si un guardia ve a Ethan con un arma, o haciendo algo que le llamara la tención, entonces dará la alarma.

Una vez tenga en su poder el cartucho del aparato de caretas, Ethan irá a la oficina del Jefe de seguridad.



Cuando entras, puedes ver la puerta del pasillo secreto , pero está cerrada. **Habla dos veces con el jefe de seguridad para hacer que el guardia entre en la habitación y te quedes solo con el oficial jefe.** Entonces déjalo sin sentido y toma su aspecto con el aparato de caretas. Sobre la mesa encontrarás un **lanzadardos.**
Ethan va a la **habitación de la KGB para coger el aparato congelador de imágenes de vídeo** de la mesa del oficial. Después vuelve a la oficina del jefe de seguridad. **Abre el pasillo secreto (el mecanismo de funcionamiento se encuentra en la pintura de la pared) y entra en la sala de vigilancia.**
Haz la operación mientras estás disfrazado y sin exhibir ningún arma, porque de lo contrario el guardia de dentro te atacará.
Cuando la alarma se acciona, la solución es utilizar una careta. Entonces el oficial jefe de Seguridad (¡que es el propio Ethan!) le dirá a los guardias que ha arrestado a Ethan disfrazado de Embajador. Desde esta habitación puede **congelar las imágenes de las cámaras con el aparato para congelar imágenes de vídeo.**
Phelps tiene ahora el control del sistema de comunicaciones. Tu próximo objetivo es entonces ir a la sala de comunicaciones para **obtener la orden de traslado de Candice (que ha enviadado Phelps).** Después vas a la prisión, donde tienes que dar al hombre de la KGB la orden de traslado. Él te abrirá la celda e insistirá en conducir a Candice a su traslado. Sólo tienes que neutralizarlo, pero hazlo dentro de la habitación o de otro modo saltará la alarma.
La puerta no está cerrada, por lo que Candice y Ethan la atravesarán sin problemas. Tampoco necesitas volver a la sala de comunicaciones, porque ya **has encontrado el código de acceso en la sala secreta.** Puedes abrir la puerta de salida usando este código en el dispositivo que se encuentra junto a la puerta.



RECUPERAR LA LISTA NOC

Parte 4 de 8 - Sala de seguridad

Lista de objetivos:
- Encontrar el interruptor principal.
- Asegurar el pasillo secreto para Candice.

Objetivos no incluidos:
- Encontrar el arma del guardia neutralizado.

Inventario inicial:
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- (Pistola de 9 mm).
- Aparato de caretas sin cartucho.

Objetos que recoger:
- Arma: del guardia.

Secuencia de juego:

Candice conecta una consola del ordenador. Aún **no puede desactivar el sistema de seguridad** pero al menos ha entrado en el **modo de depuración:** consigue iluminar las baldosas trampa por un momento, lo que permite a Ethan memorizar la secuencia de la zona peligrosa. En cada nueva sección de la sala debes **pararte un instante para dejar que Candice las desactive.** Si actúas torpemente, pisarás una de las baldosas trampa. Y eso significa activar la alarma y atraer la atención de los guardias, o ser electrocutado y perder un poco de tu energía, o simplemente explotar, o sea perderlo todo.
Cuando cruces todo el complejo de la sala, **encontrarás un interruptor principal que desconecta el sistema de seguridad y abre el pasillo secreto** por donde aparecerá Candice. Si ha sido demasiado lento, ella será capturada y la misión habrá fracasado.



3

2

1

PLAN DEL NIVEL 4

1. Comienzo
2. Pasillo secreto
3. Final

RECUPERAR LA LISTA NOC

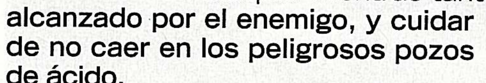
Parte 5 de 8 - Control del sistema de alcantarillado

Lista de objetivos:
- Encontrar el super-ordenador.
- Proteger a Candice.
- Obtener la lista NOC.
- Escapar.

Objetivos no incluidos:
- Encontrar la consola del ordenador para abrir las puertas, y las plataformas del nivel inferior.

Inventario inicial:
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- Pistola de 9 mm.
- Aparato de caretas sin cartucho.

Secuencia de juego:
Ethan y Candice deben ir juntos por todo el nivel ya que Candice no está armada y no se puede defender de los guardias que quieren arrestarla y llevarla de nuevo a la cárcel. Pero tampoco puede correr tan rápido como Ethan. Solución: **ser lo suficientemente rápido a la hora de explorar el nivel y localizar la consola del ordenador** al mismo tiemp que esperas a Candice, y así estás cerca en caso de un ataque. Mientras tanto **debes evitar ser alcanzado por el enemigo, y cuidar de no caer en los peligrosos pozos de ácido.**

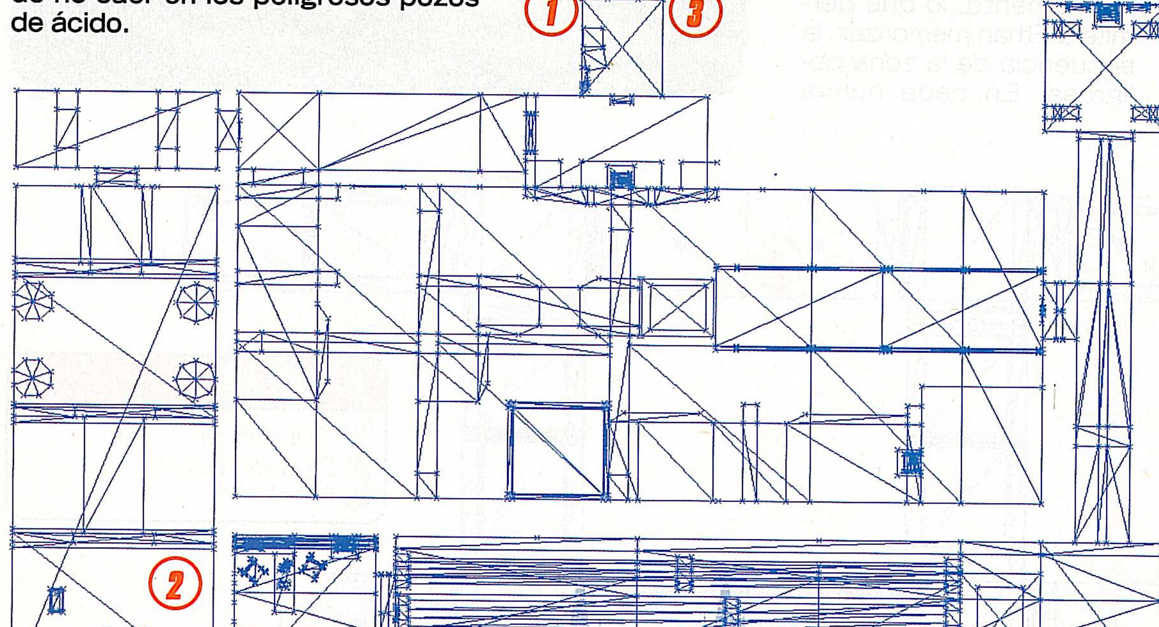


La primera **puerta se abre desde la consola que está justo al lado de la entrada.** Las otras tres consolas son más difíciles de encontrar y para colmo están cada vez más vigiladas.

La consola de la oficina abre el camino hacia el ordenador principal. Ten en cuenta que sólo dispones de dos minutos antes de que la puerta se cierre de nuevo. O



sea que ni andas rápido, serás atrapado antes de acceder al or denador, haciendo que la misión fracase. Cuando **Ethan y Candice alcancen el ordenador principal, ella tomará los mandos,** entrará en el sistema y **recuperará la lista NOC.** Ahora sólo tienen que desandar el camino andado hasta la Embajada.



PLAN DEL NIVEL 5

1. Comienzo
2. Ordenador principal
3. Final

RECUPERAR LA LISTA NOC

Parte 6 de 8 – Sala de seguridad

Lista de objetivos:
- Asegurar el pasillo secreto para Candice.
- Encontrar la careta de Golytsine.

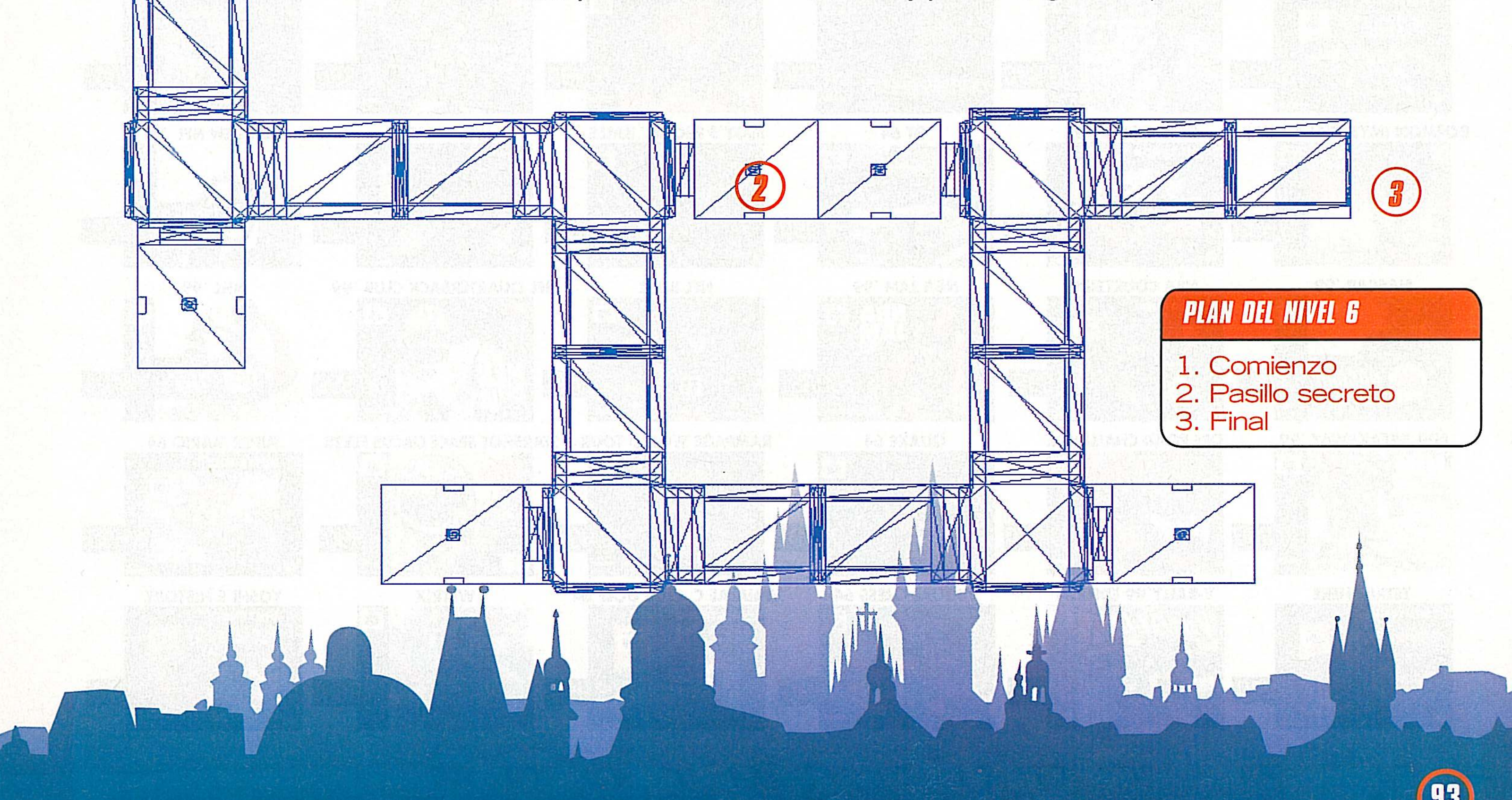
Objetivos no incluidos:
- Recuperar la lista NOC del guardia que escapa.

Inventario inicial:
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- Pistola de 9 mm.
- Aparato de caretas sin cartucho.

Objetos que recoger:
- Careta de Golytsine en el pasillo secreto.

Secuencia de juego:
La huida es relativamente más fácil que la entrada, ya que el sistema de seguridad está parcialmente destruido. Pero los guardias aún están ahí y Ethan debe hacer lo que antes no consiguió por falta de tiempo: **encontrar la careta de Golytsine que Barnes ha hecho y escondido en el pasillo secreto.**

Pero ese pasillo está cerrado y el interruptor principal, que está cerca de la puerta de entrada, no parece ser capaz de abrir la puerta. Ethan y Candice tendrán que abrirla utilizando el panel de control situado al otro lado del nivel. **Por el camino, Candice debe protegerse de las ametralladoras que aún están activas.** Empleando a fondo su arma pesada, Ethan puede destruir el sistema de detección temporalmente, lo que permitirá a Candice pasar a través del vestíbulo sin ser herida.
Cuando lleguen a la consola del ordenador, Candice podrá abrir el pasillo. Pero en cuanto Ethan entre, una alarma se disparará y la puerta los encerrará. Corte y escena de película: Un guardia deja sin sentido a Candice y se la lleva.
Atrapado dentro del pasillo, Ethan encuentra **la careta escondida dentro de un panel en la pared** y a continuación intenta una forma de abrir la puerta de nuevo. **Existe otro sistema de cierre con un panel de control.** Dispárale para **producir un cortocircuito en el control del código de seguridad.**
Cuando sale del pasillo, Ethan puede ver un guardia huyendo. Este hombre le **ha robado a Candice el disco de la lista NOC, y lo lleva de vuelta a la sala del ordenador. Si consigue alcanzar la salida del nivel, la misión habrá fracasado y el juego terminará.** Puedes intentar detenerlo disparándole o corriendo hacia el panel de control para **reactivar las baldosas peligrosas (empezarán a iluminarse en rojo):** así conseguirás que el ladrón sea electrocutado o vuele por los aires. Intenta localizarlo donde haya caído y recupera el disco. Luego vuelve con Candice y juntos dirigíos a la puerta del siguiente nivel.



PLAN DEL NIVEL 6
1. Comienzo
2. Pasillo secreto
3. Final



Nintendo 64



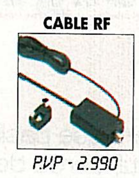


CONSOLA

19.900

CABLE EXTENSION JOYTECH 2 M.

P.V.P - 990

CABLE RF

P.V.P - 2.990

CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64

P.V.P - 3.290

CONTROL PAD JOYTECH PLUS 64 COLORES

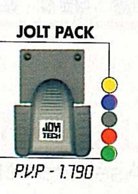
P.V.P - 3.690

CONTROLLER

P.V.P - 4.990

JAM!!

P.V.P - 11.900

JOLT PACK

P.V.P - 1.790

MANDO DE CONTROL COLORES

P.V.P - 4.990

MEMORY CARD JOYTECH COLORES

P.V.P - 1.490

MEMORY CARD JOYTECH PLUS COLORES

P.V.P - 1.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)

P.V.P - 2.990

RUMBLE PAK

P.V.P - 3.490

VOLANTE PER4MER RACING WHEEL+ PEDALS

P.V.P - 7.990

VOLANTE RACE LEADER 32/64

P.V.P - 9.990

F-1 WORLD GRAND PRIX

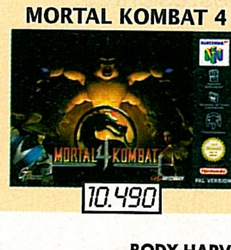
8.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER ´98

8.990

MISSION: IMPOSSIBLE

9.490

MORTAL KOMBAT 4

10.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

9.990

1080° SNOWBOARDING

8.490

AEROGAUGE

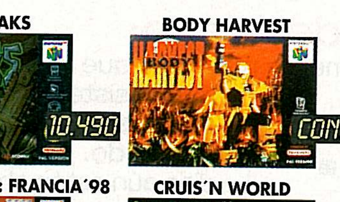
12.490

BANJO KAZOOIE

9.490

BIO FREAKS

10.490

BODY HARVEST

CONS.

BOMBERMAN HERO

8.490

BUCK BUMBLE

CONS.

BUST-A-MOVE 2

9.490

CHOPPER ATTACK

10.490

COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98

7.490

CRUIS´N WORLD

8.490

EXTREME G2

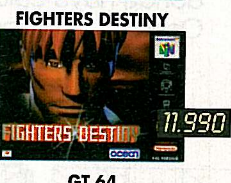
9.490

F-ZERO X

8.490

FIFA R.A.M.´98

10.990

FIGHTERS DESTINY

11.990

FORSAKEN

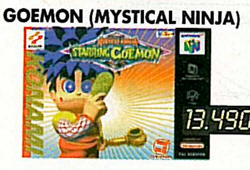
12.490

GASP!!

10.990

GEX 64

CONS.

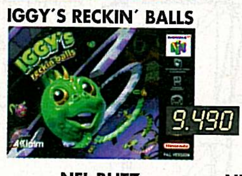
GOEMON (MYSTICAL NINJA)

13.490

GOLDEN EYE 007

8.490

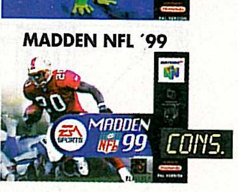
GT 64

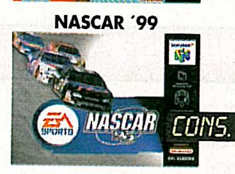
11.990

IGGY´S RECKIN´ BALLS

9.490

LYLAT WARS

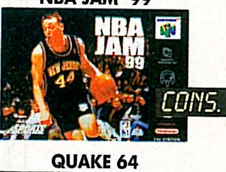
8.990

MADDEN NFL ´99

CONS.

NASCAR ´99

CONS.

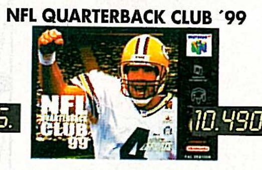
NBA COURTSIDE

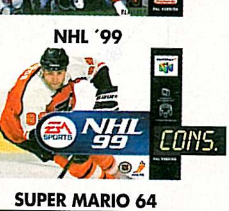
8.490

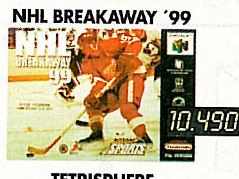
NBA JAM ´99

CONS.

NFL BLITZ

CONS.

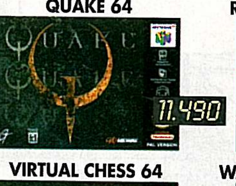
NFL QUARTERBACK CLUB ´99

10.490

NHL ´99

CONS.

NHL BREAKAWAY ´99

10.490

OFF ROAD CHALLENGE

10.490

QUAKE 64

11.490

RAMPAGE WORLD TOUR

11.490

STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER

9.490

SUPER MARIO 64

9.490

TETRISPHERE

8.490

V-RALLY´99 EDITION

9.490

VIRTUAL CHESS 64

11.490

WAIALAE C. CLUB GOLF 64

9.490

WETRIX
7.990

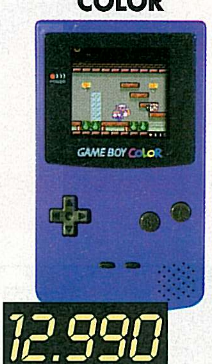
YOSHI´S HISTORY
7.990

Ven a conocernos

o haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19

GAME BOY Super Nintendo

GAME BOY COLOR



12.990

GAME BOY POCKET



8.990

GAME BOY CÁMARA



VERDE
AMARILLO
AZUL
ROJO

8.490

GAME BOY PRINTER



9.490

GAME BOY PRINTER PAPEL



1.490

GAME BOY

6.990

OFERTA GAME BOY

GAME BOY POCKET COLORES

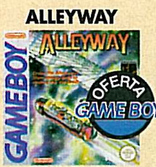







8.990

GAME BOY

ALLEYWAY

P.V.P - 2.990

ASTERIX & OBELIX

P.V.P - 3.990

BIONIC COMMANDO

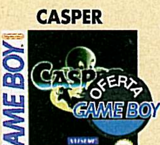

P.V.P - 3.490

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY

P.V.P - 5.990

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

P.V.P - 3.990

CASPER

P.V.P - 3.990

CASTLEVANIA LEGENDS

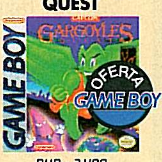
P.V.P - 5.790

DONKEY KONG LAND

P.V.P - 3.990

DONKEY KONG LAND 2

P.V.P - 3.990

GARGOYLE'S QUEST

P.V.P - 3.490

GOEMON (MYSTICAL NINJA)

P.V.P - 5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER

P.V.P - 5.890

KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE

P.V.P - 5.890

LA SIRENITA

P.V.P - 4.490

MICKEY'S DANGEROUS CHASE

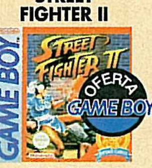
P.V.P - 4.490

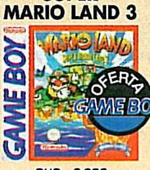
NBA JAM '99

P.V.P - CONS.

ROGER RABBIT

P.V.P - 4.490

STREET FIGHTER II

P.V.P - 3.990

SUPER MARIO LAND 3

P.V.P - 3.990

SYLVESTER & TWEETY

P.V.P - 5.990

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

P.V.P - CONS.

V-RALLY

P.V.P - 4.990

WARIO LAND 2


P.V.P - 5.990

WORLD CUP '98

P.V.P - 5.490

SUPER NINTENDO

ALADDIN

P.V.P - 6.990

DONKEY KONG COUNTRY 3

P.V.P - 5.990

FIFA RUMBO AL MUNDIAL'98

P.V.P - 6.990

LUFIA
P.V.P - 7.990

MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY

P.V.P - 6.990

MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST

P.V.P - 6.990

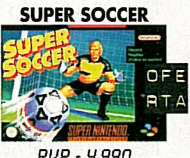
SPACE ACE

P.V.P - 4.990

SUPER MARIO WORLD 2

P.V.P - 5.990

SUPER METROID
P.V.P - 5.990

SUPER SOCCER

P.V.P - 4.990

SUPER TENNIS

P.V.P - 4.990

T2 JUDGMENT DAY

P.V.P - 4.990

T2 THE ARCADE GAME

P.V.P - 4.990

TETRIS ATTACK

P.V.P - 5.990

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

P.V.P - 3.990



CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n PRÓXIMA APERTURA

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997 PRÓX. AP.

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 NUEVO CENTRO

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona
- C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
- C/ Emili Grahit, 65 PRÓXIMA APERTURA

Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 NUEVO CENTRO

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
- C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
- C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 PRÓXIMA APERTURA
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior NUEVO CENTRO
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo
- Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939
- C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 NUEVO CENTRO

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid
- C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires Paraná, 504 ✆371 13 16

¡Los primeros! ¡Los más baratos!

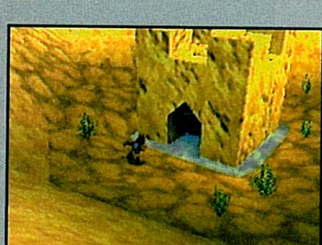
trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan. ■ Son los últimos disponibles. ■ ¿A qué esperas para participar?

BANJO-KAZOOIE

Nuevos trucos para el juegazo de RARE. Para que funcionen, tienes que **llegar a Treasure Trove Cove sin transformarte dentro de la cabaña de Mumbo.** Entonces, coge la **pieza del puzzle** que hay en el **castillo de arena** de esa fase. Luego tienes que **deletrear (escribir) la palabra** CHEAT **en las baldosas del suelo** (haz una carga de pico con Kazooie, y sonará el mugido de una vaca a cada golpe). A continuación escribe cualquiera de estas frases para conseguir algunos poderes. Puedes **activar varios trucos a la vez, pero para ello antes has de salir del castillo y después volver a entrar.**



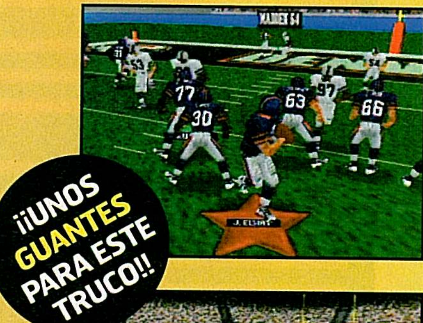
•BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS: Huevos ilimitados.
•NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY: Plumas rojas infinitas.
•DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO: 99 items de Mumbo.
•ANENERGYBARTOGETYOUFAR: La barra de energía al máximo.
•GIVETHEBEARLOTSOFAIR: Bucea sin ahogarte.
•LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS: Vidas extra.



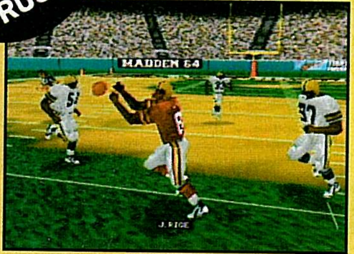
Este es el lugar exacto en el que debes escribir los trucos. Primero pon CHEAT e inmediatamente después las frases, tal y como te las damos.

MADDEN 64

Nuestro amigo y fiel lector **Raúl Parada Medina** nos escribe desde **Gavá, en Barcelona,** para contarnos unos secretillos que ha descubierto en este juego de fútbol americano. Si quieres probarlos, tienes que **empezar una nueva temporada, meterte en Front Office y después en Create Player.** Cuando te pida un nombre, le das unos de éstos:



¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!



•SEVENTIES, para jugar con un equipo de los 70.
•EIGHTIES, con uno de los 80.
•TIBURON, para pillar un equipo en el que todos los jugadores son John Madden, o sea absolutamente imbatible.
•SAN MATEO, para jugar en el estadio de Electronic Arts.
•MAITLAND, un estadio diseñado para que juegue el equipo All Madden.

Después **continúas, guardas y pulsas B dos veces para volver al menú principal.** Entonces seleccionas partido de exhibición y tachán, equipos y estadios nuevecitos. Guantes para ti, Raúl.

FORSAKEN

Lo único que te faltaba para arrasar en este juego. Tienes la guía, tienes algunos trucos que ya hemos ido publicando, y ahora también tienes la última tanda de "cheats" más frescos del barrio. Pon en marcha los trucos en la pantalla de Press Start.

•Congelar a los enemigos: R, Z, Derecha, Derecha, C arriba, C izquierda, C derecha, C abajo. Es una lucha desigual, pero mola.
•Armas principales ilimitadas: A, R, Z, Derecha, C arriba, C derecha, C abajo, C abajo.
•Armas secundarias ilimitadas: B, B, Z, Izquierda, Izquierda, C arriba, C izquierda, C derecha.
•Solaris ilimitados: B, L, L, Z, Arriba, Abajo, C arriba, C arriba.
•Titan ilimitados: A, B, L, Arriba, Arriba, C arriba, C arriba, C izquierda.
•Energía de las armas infinita: L, Z, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, C abajo, C abajo.
•Inmunidad total: A, Z, Z, Arriba, Izquierda, C izquierda, C izquierda, C abajo.
•Liquida a los enemigos de un solo disparo: B, B, B, L, R, Izquierda, Abajo, Abajo.
•Elegir nivel y abrir modo batalla: A, R, Z, Arriba, Arriba, C arriba, C abajo, C abajo.
•Modo Psicodélico: A, R, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, C arriba, C izquierda, C abajo.
•Modo Stealth: B, B, R, Arriba, Izquierda, Abajo, C arriba, C izquierda.
•Modo rejilla: L, L, R, Z, Izquierda, Derecha, C arriba, C derecha.



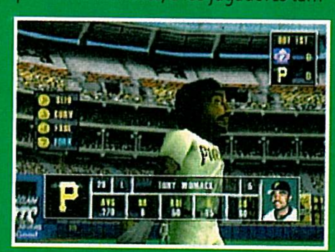




Con estos trucos, el fenomenal arcade de Acclaim dejará de tener secretos para ti. De todas maneras el reto no ha hecho más que empezar. A ver, ¿quién se sabe nuevos trucos? Hay unos guantes en juego...

ALL STAR BASEBALL ´99

Nuevos trucos para el mejor juego de béisbol del momento. El primero, para tener **jugadores cabezones.** Ve a la pantalla de "Cheats" y escribe allí **GOTHELIUM.** ¡Afortunadamente, a los jugadores también les crecen las gorras! El segundo es una pequeña ayuda para **correr más rápido. Presiona Z** para aumentar la velocidad de tu carrera normal. Si estás **volviendo a una base, entonces el botón que debes pulsar es el R.**





CRUIS'N WORLD

Pues sí señor, hay un mundo de trucos en este cartucho. Y ahora mismo te lo vamos a mostrar. Lo primero, ya sabrás que **durante la carrera se pueden conseguir puntos extra si hacemos unos digamos movimientos especiales.** Estos **puntos permitirán aumentar la potencia de nuestros coches, cambiar la pintura, o incluso descubrir un nuevo y veloz auto.** Aquí tienes cómo se hacen y qué hacen.

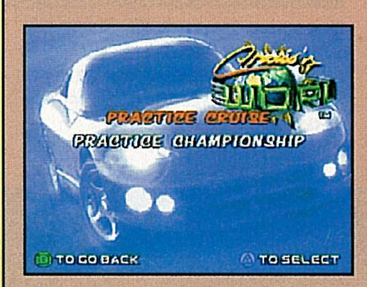
- JUMP FLIP: 1 punto. Turbo (dos veces A) en una rampa o sobre un rival.
- SUPER HELI: 1 punto. A+B+giro sobre una rampa. El coche se pondrá a dos ruedas.
- MEGA FLIP: 2 puntos. Salta sobre una rampa a dos ruedas.

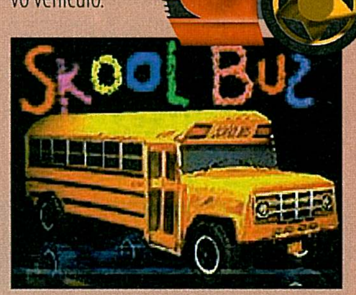
- 8 puntos: Power Level 2 (160 máxima velocidad).
- 20 puntos: Cambiar la pintura del coche.
- 100 puntos: Power Level 3 (178 máxima. velocidad).
- 150 puntos: Doble tono de pintura.
- 500 puntos: Power Level 4 (189 máxima velocidad).
- 1500 puntos: Power Level 5 (208 máxima velocidad).
- 9999 puntos: Speed Demon, el coche más rápido.

Hay más. **En cada circuito podemos descubrir un coche secreto.** Hay que meterse en la opción **Practice** y elegir Championship course. Batir el record de tiempo que te damos para desvelar un nuevo vehículo.

- HAWAII: 3.47.00 (Monsta).
- ENGLAND: 1.46.00 (Bulldog).
- CHINA: 1.14.00 (Enforcer).
- JAPAN: 2.48.00 (Rocket).
- AUSTRALIA: 1.49.00 (The Surgeon).
- KENYA: 2.06.00 (Conductor).
- MEXICO: 1.46.00 (Howler).
- NEW YORK: 2.11.00 (Grass Hopper).
- GERMANY: 2.27.00 (Taxi).
- EGYPT: 1.07.00 (Autobús escolar)
- FRANCE: 2.15.00 (Tommy).
- RUSSIA: 1.58.00 (Exec).







NY TAXI

ISS 98

Dicen que hay unos cuantos **equipos ocultos** en el juegazo de Konami. Será verdad... Pero para comprobarlo vas a tener que sufrir un pelín. Tienes que **acabarte, y ganar, una liga en cualquier nivel de dificultad.** Entonces disputarás un **partido contra un equipo de estrellas (las del mundial).** Si ganas también este partido, podrás elegir entre **cinco nuevas escuadras.** Y además hay otra sorpresa, pero ya te lo contaremos...





MORTAL KOMBAT 4

Ah, pero es que nos hemos dejado algo sobre este juego sin contar? Bueno, es que resulta que hay un **truco nuevo que te permite cambiar el vestuario de tu luchador**. Bueno, bueno, pues al tema. Ve a la **pantalla de selección de personajes** y antes de elegir al que te guste **pulsa C arriba. Cuando el símbolo del Ying-Yang empiece a girar, una voz dirá algo como "Excellent"**, y eso significará que ya tienes el segundo color. Vuelve a dar C arriba y conseguirás el tercero. Este look se parecerá mucho al original, pero lo bueno es que **conseguirás un nuevo arma**. Además, hemos oído que hay incluso un cuarto color, pulsando de nuevo C arriba...







TOP GEAR RALLY

Puesta al día a los mejores trucos del simulador de Kemco, y una cosita nueva para el que acabe de llegar.

•**Coches espejo:** Empieza una carrera y pulsa Derecha, Arriba, Izquierda, C abajo, C abajo, A, Derecha, Z. Abandona y empieza una nueva. Por fin, en la pantalla de DECALS, pulsa C abajo para cambiar el look del coche.

•**Conseguir todos los coches:** Colócate sobre la opción Arcade Mode y pulsa A, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Z.

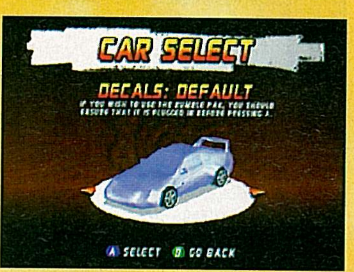
•**Elige nivel:** Entra en Practice y empieza a correr en el circuito Mirror Jungle. Entonces pulsa A, B, B, A, B, A, Z, A.

•**Coche Beach-Ball:** Pulsa B, B, A, Izquierda, Izquierda, C abajo, A, Derecha, en la pantalla de selección de modo.

•**Coche Cupra:** En la misma pantalla de antes, pulsa C abajo, Arriba, B, Derecha, A, C abajo, A, Derecha.

•**Coche Helmet:** Igual que antes, sólo que pulsando Arriba, Arriba, Z, B, A, Izquierda, Izquierda.





No se acaban los trucos de TGR. Esta vez han sido los chicos de Boss Games los que han difundido el último truco disponible: éste para jugar con los coches en plan espejo. Una gozada. A ver si salen más...

MACE: THE DARK AGE

¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Joaquín Martín Toledano nos envía desde Móstoles unos truquillos para sacar unos personajes secretos bastante cachondos. Si quieres **controlar a Ned, el barrendero, tienes que ir a la pantalla de selección de personaje y pulsar Start colocando el cursor sobre los siguientes luchadores: Koyasha, Executioner, Lord Deimos y Xiao Long.** Presiona también el botón A sobre este último para activar al simpático hombre de la limpieza. Por cierto, aunque lleve una escoba por arma, sus golpes son los mismos que los de Xiao Long.

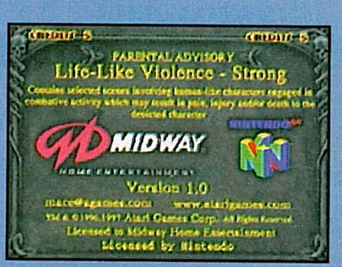
Para jugar con **Ichiro y el espectacular Gar Gundrunson** tienes que ir a la **pantalla de Copyright del principio y pulsar dos veces Derecha, Arriba, Izquierda y Abajo en el pad.** Si todo ha ido bien, oirás un sonido y los dos nuevos personajes estarán a tu disposición en el menú de selección. En estas pantallas te dejamos claro cómo se las gastan estos tíos tan aguerridos.





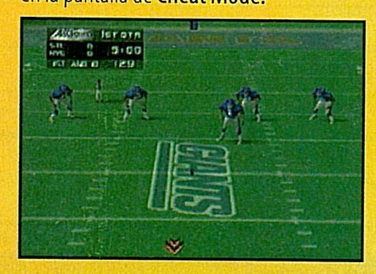






NFL QUARTERBACK CLUB ´98

Tenemos los **passwords mágicos** para hacer prácticamente lo que quieras en este juego. Introdúcelos en la pantalla de **Cheat Mode**.







- •**STNTXTM:** Equipo extra.
- •**LDSTRTRK:** Siempre capturas el balón.
- •**8DWNDRV:** Consigues 8 tantos.
- •**PBYBYMD:** Los jugadores gatean.
- •**SNWSLDS:** Modo trineo.
- •**LLFFSCK:** Ataque débil.
- •**YLCTRCFB:** Fútbol eléctrico.
- •**MCHLJNSN:** Corres más rápido.
- •**FRMBYFRM:** Modo cámara lenta.
- •**SPRTMMD:** Super equipo.
- •**SPRTRBMD:** Super turbo.
- •**CRLLWYS:** Aceleración máxima.
- •**BGBFYDF:** Defensa a tope.
- •**BGBFYFF:** Ataque a tope.
- •**YNSTYNS:** Disciplina a tope.
- •**WLTRPYTN:** Agilidad a tope.
- •**TRNTDLER:** Ninguna precisión.
- •**BRDWYNMTH:** Los mejores quarterbacks.
- •**GLYTHMD:** Jugadores gigantes.
- •**SMLMDGT:** Jugadores diminutos.
- •**GTNHNDS:** Modo "torpe".
- •**SPRSLYD:** Campo resbaladizo.
- •**WLTRPYTN:** Sin agilidad.



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción